S2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZALLOTT JATEKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

57/6 KONZOL



AZ ECSET ÉS A FARKAS MESÉJE

OKAMI (PS2)

VI TÉMÁNK: NÔI JÁTÉKOSOK • HARDVER ROVAT: PS3 • JUST CAUSE • OPEN SEASON • LEGO STAR WARS II • KOF 2006
KUZA • DISGAEA II • XENOSAGA III • SAINTS ROW • TD UNLIMITED • DEAD RISING • KILLZONE LIBERATION • FIFA 07 DS



576
KByte
ahol játszva vásárolhatsz
Árkád • 06 1 434 8076
Campona • 06 1 424 3424
Duna Plaza • 06 1 239 2858
Europark • 06 1 280 9585
Mammut II • 06 1 345 8076
Pólus Center • 06 1 419 4117
WestEnd • 06 1 238 7576
Debrecen Plaza • 06 52 342 120
Kecskemét Malom • 06 76 328 119
Szeged Plaza • 06 62 468 978
Győr Árkád • 06 96 555 049 (nyitás: nov. 03.)
Internetes rendelés www.576.hu
Telefonos rendelés 06 70 365 0385
Új üzlet! Győr Árkád nyitás: 2006. 11. 03.

TARTALOM

AKTuális 98

2006 OKTÓBER – A JAPÁN JÁTÉKOK HÓNAPJA

Esküszöm, nem direkt lett így tervezve – sőt, totálisan véletlen a dolog –, de ha most végignézek a tartalomjegyzéken azt látom, hogy szépen teleraktam ezt az októberi számot mindenféle japáni stuffokkal; és azt kell mondanom, nagyon örülök ennek. Szeretjük a lóerőktől duzzadó autóversenyeket, és kifejezetten imádjuk a rosszfiúktól hemzsegő, marcona kommandósokat felvonultató FPS-eket is, de azért nem árt néha más vizekre evezni... Nem árt távoli, izgalmas, misztikus, és számunkra talán ismeretlen kultúrák felé kacsintani, hogy szélesedjen a látókörünk, gyarapodjon a tudásanyagunk, és ha egyszer tegyük fel olyan társaságba kerülünk, ahol a videojátékot és a videojátékosokat tévesen ítélik meg, vagy előítéletekkel kezelik, meg tudjuk mutatni, be tudjuk bizonyítani, hogy mennyire vakvágányon vannak vitapartnereink.

És hát mi lenne alkalmasabb erre a kellemes ismerkedési procedúrára, mint a videojáték – elvégre megszállott gémerek lennénk, vagy nem?

Merülj el a japán alvilág bugyraiban a Yakuzával, tanuld meg a tipikusan keleti verekedős anyagok technikáját a King of Fighters 2006-ból, ismerd meg a különböző manga és anime sorozatokat a One Piece, a Naruto és a Disgaea 2 stuffok által, repülj el egy klasszikusan japán olvasatú, futurisztikus jövőbe a Xenosaga III szárnyán, háborúzz egy nagyot a Ninety-Nine Nights hihetetlen fantasy világában, és ha mindez még nem lenne elég, szerezz magadnak pár gyönyörű órát a hónap legcsodálatosabb meséjével, az Okamival.

Végül, ha úgy érzed, ezt a világot neked találták ki, és még többet akarsz megtudni róla, olvasd el az Anime-Manga rovatunkat is, melyet hónapról-hónapra Oldern mester tálal nektek, aki mellesleg kis hazánk egyik legszakavatottabb szakértője.

Nextgen fronton a helyzet egyelőre változatlan. Tarol az X360, lefutott az első játékhullám, kezdenek szivárogni a második generációs programok, melyek még a sokat látott gamereket is őszinte csodálatra késztetik – és ez még csak a kezdet!

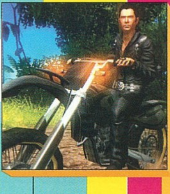
Novembertől beindul a hivatalos magyarországi Xbox 360 támogatás és forgalmazás – készüljetek, szem nem marad majd szárazon!

Decembertől forradalom, jön a mozgásérzékelős Nintendo Wii – hithű szamurájok, mindenki a barikádokra, katanákat a kézbe!

Jövőre pedig, sokak nagy örömére új taggal bővül a Sony família – és ezzel végérvényesen beköszönt majd a nextgen korszak!

Nagy változásoknak nézünk elébe konzolosok. Mi ott leszünk veletek!

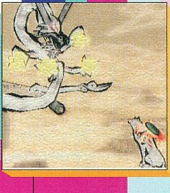
Martin



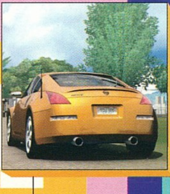


















Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

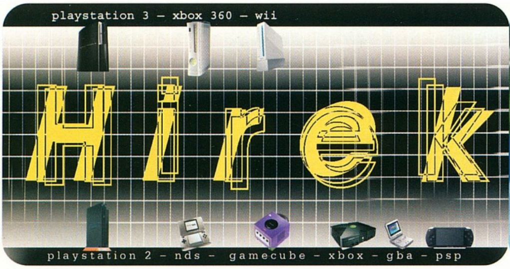
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Okami (PS2)







Mintha mi sem történt volna: hiába érkeztek homlokráncolásra okot adó hírek nyáron a nagyobb játékkiállítások háza tájáról (lásd a Konzol szeptemberi számát), az őszelő ismét a nagy videojáték-témájú összeröffenések jegyében telt el. A már két éve halott ECTS ugyan most sem támadt fel (lesz helyette London Games Week októberben – a következő számban foglalkozunk vele), de itt van nekünk a jó öreg **TOKYO GAME SHOW**, és persze a *Microsoft* saját bejáratú, most már sokadik éve megrendezésre kerülő, helyileg európai, de üzeneteit és a játékkínálatot tekintve abszolút világszintű rendezvénye, az **X06**.

TOKYO GAME SHOW 2006

Mielőtt belecsapnánk az idei TGS eseményeinek ismertetésébe, tegyünk egy gyors, de annál fontosabb kitérőt szeptember közepére, egészen pontosan tizenharmadikára-tizennegyedikére-tizenötödikére. A három őszi a nap a **NINTENDO** Nagy Világkörüli Bejelentés Túráját jelöli – három nap alatt, három régióban libbent fel a fátyol a **Nintendo Wii**-vel kapcsolatos (végső) részletekről. Ami talán a legfontosabb: árat és megjelenési időpontot kapott a gép. A Wii (követve az NDS két évvel ezelőtti példáját) elsőként az Államokban startol el (november tizenkilencedike), aztán jön Japán (december másodika) és a jó öreg Európa zárja a sort – **nálunk *december nyolcadikán* kerül a polcokra a masina** (a forintra átszámított magyar ár a lap-



zártánk idején még nem ismert). Viszonylag jelentős árkülönbség feszül az amerikai / európai és a japán csomag között – ennek oka az előbbiekhez mellékelt **Wii Sports** (öt sport: tenisz, golf, teke, boksz és



baseball) szoftverben keresendő, vagyis az európai és amerikai vásárlók játékot is kapnak a gép mellé (a magunk részéről kiegyeznénk egy játék nélküli, de olcsóbb géppel – vagy ha játék, akkor inkább legyen a Zelda...). A csomag tartalma:

- Wii konzol
- Wii irányító, csuklópánttal
- Nuncsaku kontroller-kiegészítő
- Wii AC adapter
- Wii A/V kábel
- Wii állvány
- Wii szenzor
- Wii szenzor állvány
- Két AA elem
- Wii Sports játék

A kiegészítők többsége természetesen külön is megvásárolható lesz, az alap Wiimote és a hozzá csatolható Nuncsaku 20-40 euróért kínálja magát. A játékok (mérettől függően szimpla / dupla rétegű) DVD-n érkeznek majd, de a gép ennek (és a korábbi ígéretek) ellenére nem támogatja a DVD filmek lejátszását. A játékok ára 49 és 59 euró között mozog majd – a Nintendo saját gyártású címei lesznek az olcsóbbak, a külsős fejlesztők pedig maguk áraznak. A géppel együtt startoló játékok pontos listája jelenleg még nem ismert (Zelda, Red Steel biztos lesz), 15-20 nyitócímre lehet számítani. A Wii továbbra sem régió-független: a játékok régiókódosak, a kompatibilis Cube-címek is azok (értelemszerűen), sőt, a **Virtual Console** (a Nintendo „tölts le retro játékokat!” szolgáltatása) is régiókra bontva működik majd. Apropó, Virtual Console: a letöltéseknél az Xbox Live Arcade / Marketplace-re hajazó rendszer működik, azaz pontokkal fizetünk. 20000 pont = 20 euró, egy NES játék 5000 pontba (5 euró), egy SNES játék 8000 pontba (8 euró), míg egy N64 cím 10000 pontba (10 euró) kerül majd. A Virtual Console kínálatában a NES / SNES / N64 játékokon kívül PC Engine és Sega Megadrive címek is feltűnnek, a kezdő retro-kínálat kb. 30 játékból áll.

A nagy bejelentés-halmaz másik érdekes pontját a **WiiConnect24** és a **WiiChannel** jelentették. A WiiConnect24 a Nintendo huszonnégy órás online szolgáltatása. Miért jó ez nekünk? A Wii (feltéve, ha fizikailag is csatlakoztatva van valahogy a hálóra) csendben, a háttérben szipkázza le magának a legújabb frissítéseket, demókat és újdonságokat – a konzolnak még bekapcsolva sem kell lennie, elég a sima készenléti állapot. A letöltött cuccok (akárcsak a Virtual Console játékok) a Wii (kivehető / cserélhető) 512 megás SD kártyájára kerülnek. A WiiChannel tulajdonképpen a Wii kezelőfelülete: a különféle funkciók között tematikusan, csatornákra bontva válogathatunk. A Mii Channel egyfajta személyes profil, millliónyi összetevőből kialakítható 3D-s avatarral (a Wii Sports nagyfejű emberkéire tessék gondolni, Sims-szerű beállításokkal – némi próbálgatás után simán létre tudod benne hozni önmagad poénos virtuális mását), amit annak rendje és módja szerint elmenthetsz (a Wiimote 6K-s beépített memóriájába), és átcipelheted a haverokhoz is. Mire jó? Egyrészt aranyos, másrészt üzeneteket hagyhatsz vele a család többi tagjának – és valószínűleg ki fognak még találni hozzá számos okos funkciót. A Photo Channel-en az SD-kártyán beimportált képeidet nézegetheted, rendezheted a Shop Channel az online vásárlásra szolgál, az Internet Channel pedig a... na vajon mire? Igen, a netezésre, a Wii a népszerű Opera böngésző egy speciális változatát használja – ez jövő nyárig ingyenes, utána azonban már fizetni kell a szoftverért. Jópofa szolgáltatás: a Weather Channel folyamatos online időjárás jelentés, aktuális információkkal és többnapos, világszintű / regionális előrejelzésekkel. A WiiConnect24 (és a hozzá kapcsolódó csatornák) teljesen ingyenesek, fizetni csak a külön letöltött / megvásárolt szoftverekért kell (...feltéve, ha azok pénzbe / pontokba kerülnek).

TGS: MICROSOFT & XBOX 360

Ennyit a Nintendóról és Wii-ről – a kitérő nem csak azért volt szükséges, mert fontos infókkal szolgáltunk a Nagyérdeműnek, hanem azért is, mert a TGS szekcióban igen kevés szó fog esni a kiotói kompániáról. A Nintendo ugyanis – pont úgy, mint tavaly, vagy tavalyelőtt – gyakorlatilag teljesen ignorálta a TGS-t, „hivatalosan” nem voltak kint, Wii és NDS címeket csak a külsős fejlesztőktől / kiadóktól lehetett látni. Kint volt viszont a **MICROSOFT**, akik annak ellenére, hogy az Xbox 360 gyengécskén szerepel a japán piacon (és akkor még finoman fogalmaztunk) továbbra is teljes erőbedobással dolgozik a helyi játékosok meghódításán. A hódítás első eszköze: **Blue Dragon** a Mistwalkertől. Sakaguchi-san és Toriyama-sama közös projektje erősen közeledik a befejezéshez, a TGS-en játszható volt, és a korábbi terveknek megfelelően idén decemberben megjelenik Japánban (Európába ás az Államokba is jön – valamikor 2007-ben). A Microsoft nagy erőket sorakoztat fel a Kék Sárkány mögé: a Blue Dragon a (Japánban eddig nem



kapható, olcsóbb) Core Xbox 360-al összecsomagolva is megvásárolható lesz. Milyen volt a demo? Aranyos. Toriyama karakter-dizájnja hozza a szokásos magas színvonalat, a harcrendszer abszolút klasszikus (körökre osztott, időlimit nélküli, nincsenek random csaták, minden ellenfél jó előre látható). Az összes karakter rendelkezik egy saját sárkánnyal – ezek speciális támadásokat nyomnak, és a jelek szerint „konfigurálhatók” is – a főhős srác sárkánya például elementális támadásokkal tépázta az ellenfeleket. A nehézséget nem nagyon lehetett felmérni a demo alapján, a kipróbálható verzió bevallottan szénné tápolt (hetvenedik szintű) karaktereket tartalmazott, így a csapat gyakorlatilag bárkit ás bármit agyonvert két támadásból.

Kettes számú reménység: **Lost Odyssey**, szintén a Mistwalkertől és Sakaguchitól. A Lost Odyssey TGS demója valami egészen fergetegesen indul (AAA kategóriás CGI, LOTR-jellegű csata, röpködő varázslatok és mindenkit halomba kaszaboló főhős – a játék halhatatlan fősze-



replője, Kain), és fergetegesen is folytatódik. A Mistwalker nagyon odapakolta magát grafikai szempontból, kis túlzással nem lehetett észrevenni, hogy mikor megy át valósidejű játékmenetbe a CG mozi. Milyen a játék? A demo sajna nem sokat mutatott: lehetett benne ugyan harcolni, de komplexebb parancsok / támadások még nem voltak aktiválva (ezt a fejlesztők külön is kiemelték, a csalódást elkerülendő – a végleges játék csatái több variációs lehetőséget biztosítanak). Első blikkre mindenkit erősen a Final Fantasy szériára emlékeztetett a játékmenet – ami ugyebár egyáltalán nem baj. A megjelenés még odébb van, a Lost Odyssey 2007 elején debütál Japánban, és később (de állítólag szintén 2007-ben) Amerikában és Európában.

A TGS-en mutogatott harmadik nagynevű Xbox 360 RPG a **Trusty Bell: Chopin's Dream** volt – erről írtunk részletesen a szeptemberi számban, ha kimaradt, lapozd fel a hírrovatot. Az új trailer nagyon fi-





nom és stílusos cel-shaded grafikát párosított baromi jó zenékkel – nekünk nagyon tetszett, de érzésünk szerint kicsit eltűnt a két Sakaguchi-projekt árnyékában (pedig könnyen meglehet, hogy legalább olyan jó lesz, mint azok). A Trusty Bell is jön Amerikába / Európába 2007-ben, a címét érthető okokból (Trusty Bell = Becsületes Harang) megváltoztatják **Eternal Sonata**-ra – ez jobban cseng az angolul is értő fül számára, és talán a játék témájához (Chopin elképzelt kalandjai egy mágikus világban) is jobban passzol.

A **Dead or Alive Xtreme 2** szintén játszható volt – ami nem meglepetés, ha azt vesszük, hogy ez is megjelenik még idén. Aki forradalmi újításokat vár a DOAX2-től, csalódni fog: az első rész színes-szagos





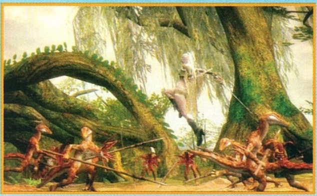







újragondolása, értelemszerűen jobb grafikával (módosított Dead or Alive 4 motor), és pár új lehetőséggel. A legnagyobb újdonságot kétségtelenül a jetski-versenyek bevezetése jelenti, de az új photo-mode is jópofa – bármelyik kishölgyet beöltöztetheted a neked tetsző ruhába, aztán hajrá, kezedben a kamera, meg a... szóval az irányítás, kedvedre fotózhatod őket. A DOAX alapkoncepciója sértetlen, és ez így van jól: a strandröplabda még mindig élvezetes, a lányok szépek, a poligoncicik pedig korrektül himbálódznak az új fizikai modellezésnek köszönhetően. A jetski módra állítólag ráférne még némi finomhangolás, de ezt a (japán) megjelenésig hátralévő erős két hónapban még bőven helyrepofozhatják.

A **Kingdom Under Fire: Circle of Doom** jó nagyot változott a patinás sorozat előző felvonásaihoz képest. Új fejlesztő (a Blueside) ült a kormányrúdhoz, és ennek örömére csavartak egyet a műfajon is: fantasy-stratégia helyett akció-szerepjátékot kapunk. A Circle of Doom sztorija teljesen standard (a világot fenyegető Gonoszt kell kipurgálni), és az ígéretek szerint szervesen kapcsolódik a eddigi KuF-sztorivonalhoz. A mennyiségi elvárásokat támasztóknak nem lesz problémájuk: több mint hetven féle szörny, ötven speciális képesség, és hatvan varázslat kapott helyet a játékban. A Circle of Doom ereje a jelek szerint a változatos környezetben (állítólag harcolhatunk egy hatalmas bestia belsejében is) és a single player / multiplayer móduszok finom egymásba olvasztásában rejlik majd. Játszhatsz egyedül, de ha kedved szottyan, bármikor bekapcsolódhatsz egy négyszereplős online partiba: itt használhatod a single móduszban már felgyúrt karakteredet, vagy gyorsan újat is kreálhatsz – azon a szinten, ahol a többiek állnak, a CoD esetében nem merül fel a szokásos „nem tudunk együtt nyomulni, mert te harmincadik szintű vagy, én meg csak tizenkettő" probléma. A csapattagok közti interakcióra is odafigyeltek a Blueside-nál, a parti tárgyakat / fegyvereket csereberélhet egymás közt, sőt, közösen új cuccokat is létre lehet majd hozni. A látottak alapján van potenciál a Circle of Doom-ban, az online rész pedig különösen addiktívnak tűnik – a Diablo óta valószínűleg sokan kaphatók egy kis (sok!) multis fantasy kaszabolásra, az XBL pedig a jelenleg elképzelhető legjobb táptalajt biztosítja hozzá. 2007 második negyedévében érkezik, kizárólag Xbox 360-ra.





Érdekességképpen megemlítjük az **A-Train X**-et is – ez tipikusan olyan játék, ami soha nem fog kihajózni Japánból, egész egyszerűen azért, mert a műfajra (konzolon) abszolút minimális a nyugati kereslet.



A szemfüles olvasó már a címből leszűrhette magának, hogy mi is az a bizonyos Japánon kívül nem túlságosan populáris zsáner: a vonat szimulátor. Az ArtDink A-Train szériája jó régóta fut Japánban, és az egyik legnépszerűbb sorozatnak számít a műfajban: a hamarosan debütáló Xbox 360 verzió nagyfelbontású grafikával, rengeteg mozdonnyal és még több beállítási lehetőséggel kényezteti azokat, akik a Tokió-Nagaszaki vasútvonal virtuális működtetésében találják meg a maguk szórakozását. Töredelmesen bevalljuk: mi nem tartozunk közéjük...

Aki hozzáfér(t) az Xbox Live Marketplace japán szekciójához, jófajta **Tenchu Senran** demót szipkázhatott magának a TGS alatt. A Tenchu Senran ugyebár a jó öreg Tenchu-széria legfrissebb, Xbox 360-at megcélzó epizódja, és a demo alapján nagyjából hozza azt a színvonalat,



amit eddig a sorozattól megszokhattunk. A From Software nem nagyon bíbelődött az alapkoncepció megreformálásával: a Tenchu Senran nagyjából ugyanazt kínálja, mint az előző részek, pár apróbb újdonsággal (leginkább: új animációk, és némileg nagyobb játéktér) megbolondítva. A hagyományokhoz való ragaszkodás sajna a grafikára is igaz: a Senran gyakorlatilag egy felcicomázott PS2 játék, nagyfelbontásban, finomabb animációkkal. Akinek ez elég (a rajongóknak valószínűleg igen, a többiek meg amúgy is inkább Sam Fishert terelgetik a nindzsák helyett) nyugodtan beruházhat rá – a hírek szerint mifelénk is megjelenik majd.

A **The Idolmaster** újabb „Japan only" cucc, a Namco Bandai sikeres játéktermi sorozatának Xbox 360-ra átültetett változata. Az Idolmaster egyfajta „Megasztár-szimulátor" a cél egy sikeres popdíva kinevelése: választasz egy kiscsajt, felöltözteted (szigorúan az egyéniségének megfelelő ruhákba), és aztán nekiereszted a konkurenciának – a leendő pop-hercegnők közti versengés ritmus-játékok formájában realizálódik. Az Xbox 360 verzió az árkád változathoz képest turbózott grafikát és kiterjesztett játékidőt vonultat fel – nem csak pár hetünk lesz



a választott kisasszony karrierjének egyengetésére, hanem egy teljes (virtuális) évünk. Ja igen: lesznek új dalok is, de mivel a Japánon kívüli megjelenés esélye a zéróval egyenlő, és a dalok címei sem mondanak nekünk semmit, ugrunk egy nagyot, egészen a TGS hagyományos (közvetlenül az expo hivatalos startja előtt megtartott) nyitóbeszédéig – azt ugyanis idén Ken Kutaragi, a Sony Playstation divíziójának tejhatalmú ura abszolválta...

TGS: SONY & PS3

Aki eget rengető bejelentésekre vagy nagy újdonságokra számított Kutaragi beszéde kapcsán, alaposat csalódott. Ken nagyjából egy órát beszélt, a az eszmefuttatás nyolcvan százalékát a jövő digitális technológiájában rejlő új lehetőségek taglalása tette ki – szó esett például a Global Mapping Systemről (GMS), melynek segítségével fotókat tölthetünk fel a PS hálózatra, és később ezekből „modellezhetjük újra" a korábban fotografált környezetet – de ez még csak terv, a PS3 debütálásakor senki ne számítson hasonló szolgáltatásra. A beszéde ágyazva azért elhangzott egy és más, minket is érintő / érdeklő információ. A legfontosabb talán az, hogy az olcsóbb Playstation 3 modell is kap HDMI csatolót (helyes!), és hogy Japánban csökkenteni fogják a korábban 60000 jen fölé belőtt PS3 alapmodell árát, méghozzá jelentősen – az új árszabás szerint a szigetországban 49980 jenért lesz kosárba pakolható a masina. Az árkülönbözetet firtató kérdést egyébként a beszéd után annak rendje és módja szerint neki is szegezték Kutaraginak, aki erre azt válaszolta, hogy a japán kereskedők sírtak náluk a magas ár miatt (ezért a csökkentés), és Európa különben is drága hely, ő is mindig sört iszik a drága bor helyett, ha arrafelé jár (utóbbin hosszan mulattunk, de sebaj, kell a humor is – remélhetőleg annak szánta...). Kutaragi beszélt egy kicsit a PS3 online szolgáltatásáról, a Playstation Network Platform-ról is: a PNP letölthető retro címeket is kínál majd, egyelőre Sega Megadrive és PC Engine játékok közül lehet válogatni – konkrétumok (játéklista, megjelenés, ár, és hasonló úri bohóságok...) viszont nem hangzottak el.

Az új információk hiánya okán csalódott zsurnaliszta-had szerencsére bőségesen kárpótolhatta magát TGS területére belépve: rengeteg Playstation 3 játék vigyorgott a látogatókra – közülük sok játszható, kipróbálható, megtapizható formában.

Itt van például a **Gran Turismo HD**: az E3-on még csak techdemóként mutogatott „új" GT epizód mostanra teljes értékű játékká nőtte ki









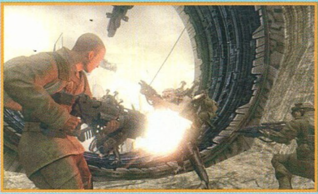


magát, és PS3 startjának környékén (előreláthatóan: decemberben) a boltokba kerül. A GT HD lemezen két játékot találunk: a Gran Turismo HD Premium egyfajta Gran Turismo 5 Prologue, két darab pályával, ar-

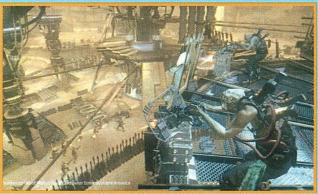


cade-játékmóddal, tucatnyi autóval és alaposan turbózott grafikával (...és a sorozat történetében először Ferrarikkal), a Gran Turismo HD Classic pedig a Gran Turismo 4 Online, 1080p-re fellőtt grafikával – alapállapotban teljesen üresen, kocsik és pályák nélkül. Aki ilyesmit is szeretne, külön kell megvásárolnia (fizetős letöltés formájában): az autók 50-100 jenbe, a pályák pedig 200-500 jenbe kerülnek majd – kínálat lesz, 1000+ járgányt terveznek letölthetővé tenni a Sony-nál. (Szerény megjegyzés: szép pénzt kérnek azért, hogy végre online nyomhassuk egymás ellen a GT4-et...)

A **Resistance: Fall of Man** is játszható volt: az Insomniac FPS-e reményteljes darab. 1930, Oroszország: az államhatárok zárva, se ki, se be, valami történik. Nem a politikai rendszer omlik össze, hanem az egész birodalom – egy idegen faj, a Chimera vette át az uralmat, és







nem terveznek megállni Moszkvánál. A Chimera húsz év alatt ellepi és meghódítja Európát, az ötvenes évek elején pedig már az Egyesült Királyság kapuit döngeti. A játék három nap történéseit meséli el, az eseményeket egy Rachel Parker nevezetű hölgyemény kommentálja – de nem ő a főszereplő, hanem Nathan Hale, egy amerikai katona. Hale osztagát támadás érte, megfertőzte őket egy idegen vírus – hősünkön kívül mindenki feldobta a talpát. Hale összekapja magát, visszavezekédi magát a földi erőkhöz. Aztán újra harcba indul.

Miért érdemes odafigyelni a Resistance-re? Leginkább az egyedi, ötletes fegyveri miatt. Itt van például az Auger. Az Auger villámokat lő ki magából – ezek nem csak a testet lyukasztják át, hanem gyakorlatilag bármit, ami az útjukba kerül – remek fegyver a fedezék mögül lövöldözők ellen. A fegyver másodlagos funkciójával energiapajzsot ránthatunk magunk elé, ami védelmet biztosít a lövedékekkel szemben – egészen addig, amíg szembe nem találkozunk egy másik Augerrel, az ugyanis pont úgy kilyukasztja a pajzsunkat, mint a mis fegyverünk...

Ujabb jópofa eszköz: LAARK. A rakétavető. Különlegesség: a rakétát bármikor lelassíthatjuk, sőt akár meg is állíthatjuk a levegőben. Alkalmazás: lőj ki egy rakétát a sarkon a levegőbe, kukkants ki, fordítsd a lövedéket a rosszfiúk felé, és... A másodlagos funkcióval tűzesőt produkálhatsz: bomba az ellenséges tűzfészek fölé, a fémtest megnyílik, és egy tucat apró rakéta hullik a jónépre. A Resistance igen jó állapotban van, kész játéknak tűnt a TGS-en: a framerate stabil, multiplayer a helyén (online játszható kompetitív és offline kooperatív játékmódok), a Sony nyitócímnek ígéri – a látottak alapján szinte biztos, hogy az utolsó simításokat is elvégzik rajta az angol srácok novemberig.

Az általunk nagyon várt **Lair** szintén játszható volt: a Factor 5 (Rogue Sqaudron széria) sárkányos rombolása piszok jól nézett ki, és végre kide-





rült, hogy miről is szól tulajdonképpen – a stúdió nem szakadt el a korábbi sikerjátékaik stílusától, repkedős-harcolós cucc lesz a Lair, némi csavarral. A csavart esetünkben a földi harc (sárkány leszáll, és masszív seregek közt rohangálva osztja az áldást) és a közelharc (két sárkány összekapaszkodik, harapdálják-csapkodják egymást, a lovassal átugrassz a másik dögre, lecsapod az azt irányító jóembert, lebököd az ellenséges sárkányt, és visszaszaltózol a tiédre) jelentik. A Lair brutális kiterjedésű pályákat (32x32 mérföld), a PS3 mozgásérzékelős (időközben **SIXAXIS** névre keresztelt) kontrollerét teljes mértékben kihasználó irányítást, valami elképesztően szép tenger-szimulációt (a Cell egyik magját teljes egészében ennek szentelik) és látványos tömegjeleneteket vonultat fel – a PS3 kilövésre nem lesz kész (jelenleg 60 százalékos a „készültségi állapot"), jövő tavasszal (valószínűleg a márciusi európai premierrel egy időben) lehet rá számítani.

A **White Knight Story** számunkra a TGS egyik legnagyobb meglepetése volt: a Level 5 (Dragon Quest VIII, Rogue Galaxy) sze-



repjátéka annyira jól néz ki, hogy... oké, nem találjuk az epikus jelzőt – nagyon jól. Nem csak a grafika van rendben, hanem az animáció, és harcrendszer is. A harcok teljesen természetesnek tűnnek, nem az RPG-kben megszokott „megnyomok egy gombot, a karakterem üt egyet, visszaugrik, megint megnyomom, megint üt egy ugyanolyat" csatákat látjuk, hanem egymásba folyó mozdulatsorokat, élő-átélhető küzdelmeket – töltsétek le a trailert, kőkemény. A történetről semmit nem tudni, a megjelenésről sem, de ha így fognak kinézni a következő generációs PS3 szerepjátékok, akkor jöhetnek tucatjával...

Újabb meglepetés, ezúttal a szó legszorosabb értelmében: **Ninja Gaiden Sigma**, Playstation 3 exkluzívként. A Team Ninja PS3-ra





is áttolja a Ninja Gaident – a Sigma ugyanis nem új rész, hanem az első epizód az NG Blackhez hasonló (jelentősen) kibővített tartalmú feldolgozása. Lesz kétfegyveres harc, vízen futás, több játszható karakter, és persze lesz új, szemet gyönyörködtető grafika – aki annak idején kimaradt a Ninja Gaiden által (jogosan) kavart izgalmakból, most bepótolhatja.

Ha már a csapkodós anyagoknál tartunk: a sokak által várt **Devil May Cry 4** is kint volt a TGS-en, sőt, egy pálya erejéig még játszani is lehetett vele. Meglepetés persze itt is akadt: a negyedik





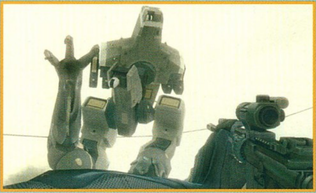







rész főhőse nem Dante, hanem egy Nero nevezetű agilis ifjonc. A Dante rajongók ne dőljenek a kardjukba: ő is feltűnik majd a játékban (valószínűleg második játszható karakterként). A kombórendszer a harmadik részben megtapasztalt szisztémára emlékezetet, persze számos új mozdulattal – Nero ördögien ragyogó jobb keze több új lehetőség és kombináció előtt nyitja meg a kaput. Megjelenés jövőre, a DMC4 PS3 exkluzív – és már most fantasztikusan néz ki.

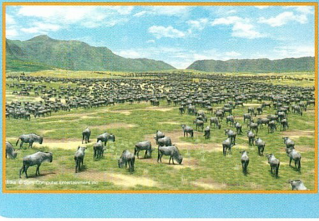
Nem TGS a TGS **Metal Gear Solid 4** trailer nélkül: az új, hatperces gyönyörűség a konkrét játékmenetre koncentrált – Snake csúszott-


mászott, egybeolvadt a környezettel, halottnak tetette magát, hordóba bújt, kijátszotta egymás ellen a támadókat, a trailer végére pedig akkora meglepit pakoltak be Kojimáék, mint ide Üzbegisztán – egy fiatal Snake-et. Vagy Big Boss-t. Vagy nem tudjuk, hogy kit, de ámultunk rajta egy nagyot. Mi lesz itt???!!!

A PS3 kínálatból érdemes még kiemelni:

Afrika: Állatszimulátor? Vadászós játék? Virtuális szafari? Állítólag az utóbbi: gyönyörű (inkább: lenyűgöző) afrikai tájak, reálisan mozgó állatok, a fűben vadászó ragadozók, dagonyázó vízilovak – nem tudjuk, hogy pontosan mi sül majd ki belőle, de nagyon szép.



Virtua Fighter 5: Árkád-perfekt VF5 verzió Playstation 3-ra, tanult kollégáink szerint talán még egy fokkal jobban is néz ki, mint a játéktermi változat. Komoly jelölt a „2007 legjobb verekedős játéka" címre.



Virtua Tennis 3: A másik SEGA okosság, a szokásosan magas színvonalon. A PS3 verzió egy sóhajnyival szebb, mint Xbox 360 változat, viszont ebben nincs online multi – kár.

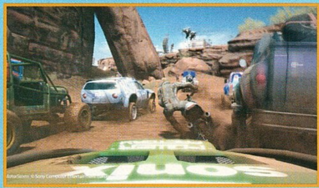


Monster Kingdom: Unknown Realm: A semmiből tűnt fel, és határozottan kellemes meglepetés volt. Egyedi szerepjáték, lélekgyűjtögetéssel, szép, meseszerű grafikával, és a mozgásérzékelős kontrollerben rejlő lehetőségek ügyes használatával. Reméljük egyszer eljut Európába is…

Warhawk: Repkedős futurisztikus harc, keményen a mozgásérzékelős kontrollerre építve. A masszív táj és sokszereplős légi csaták jól néznek ki, de egyelőre nem látjuk benne azt a pluszt, amiért rohannánk megvenni. Valószínűleg nyitócím lesz.



MotorStorm: Az E3-on nem vágott hanyatt, mostanra viszont rendesen kikupálódott: az Evolution Studios off-road autóversenye igazi rombolós-sárdagasztós szórakozás – és még jól is néz ki. A novemberi nyitókínálat újabb potenciális darabja.



A PSP / NDS újdonságokról is beszámolunk – csak éppen nem most, mert van itt még nekünk egy vaskos X06 beszámolónk is. A jövő hónapban vetünk egy alapos pillantást a japán zsebkonzolos újdonságokra.

X06

Szeptember legvége, Spanyolország, Barcelona: idén Picasso és Gaudi városában került megrendezésre a Microsoft most már hagyományosnak mondható éves sajtó- és közönségtalálkozója, az **X06**. Az első nap (szeptember 27, szerda) megtartott sajtótájékoztató kapásból egy raklapnyi meglepetéssel, újdonsággal és bejelentéssel szolgált – elsőként ezeken trappolunk végig.

Az X06 egyik legnagyobb meglepetése **Peter Jackson** és a Microsoft Game Studios közös projektje volt. Jackson producerként dolgozik a 2008-ban debütáló HALO filmen, így nem csoda, ha kedve támadt belefolyni a játékkészítésbe is. Jackson, Fran Walsh (a rendező felesége) és a Microsoft Game Studios éppen ezért létrehozták az új-zélandi székhelyű Wingnut Interactive-ot – az új stúdió jelenleg két „játékon" dolgozik. Nem véletlenül tettük idézőjelbe a játék szót: mindkét projekt körül baromi nagy a titkolózás, és Jackson sem játékoknak, hanem „interaktív szórakozásnak" nevezi őket – hogy ez pontosan mit takar, azt valószínűleg csak ő (meg a Microsoft) tudja. Amit mi is tudhatunk: az első projekt a Bungie-val közösen készül, és a Halo univerzumot bővíti tovább epizódikus tartalommal – de sem a készülő filmhez, sem a Halo 3-hoz nem kapcsolható közvetlenül. A második projekt Jackson saját, eredeti ötletén alapul, és itt meg is áll a tudomány, mert erről végképp nem árultak el semmit.

Akinek esetleg nem lenne elég a fenti epizódikus Halo-bővítmény: a konferencián bejelentették a **Halo Wars**-t is. A Halo Wars RTS (valósidejű stratégia), a műfajban komoly múlttal rendelkező Ensemble Studios fejleszti (ők állnak az Age of Empires széria mögött), és Xbox 360 exkluzív lesz. Részletek itt sem ismertek, az X06-on mutogatott CGI trailer inkább látványos volt, mint informatív. A rendelkezésünkre álló mi-



nimál-információk alapján a Halo Wars a földi erők és Covenant első összecsapásainak krónikája lesz, az Xbox 360 képességeit maximálisan kihasználó vizuális tűzijátékkal megtámogatva. Megjelenési időpont még nincs, nem lennénk meglepve, ha csak 2008-ban látnánk belőle kézzelfogható produktumot – az Ensemble nagyjából egy éve dolgozik a prototípuson, de eddig javarészt csak az irányítást öntötték X360 kontrolleren is használható formába – ez állítólag olyan jól sikerült, hogy a X360-ra villámgyorsan (kizárólag kísérleti célokból) átportolt Age of Empires II-ben a kontrollerrel nyomuló játékos megverte a hagyományos egér / billentyűzet kombót használó ellenfelét…

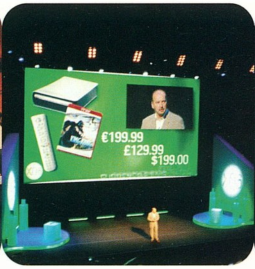
Két gyors bejelentés, két gyors teaser trailer (…és semmi más): jövőre érkezik a **Project Gotham Racing 4**, és két régi ismerős is visszatér – a Rare javában dolgozik a N64-klasszikus **Banjo Kazooie** harmadik epizódján. Nagyon szívesen írnánk róluk többet, de jelenleg tényleg nincs más infó – az új Banjo-ból csak egy rövidke, de poénos CGI animácót láttunk, és a PGR4 trailer is maximum kedvcsinálónak volt elég. Ahogy további információk érkeznek mindenképpen visszatérünk rájuk, mint ahogy a **Marvel Universe Online**-nal is így fogunk tenni. A MUO jófajta MMORPG (masszívan multiplayer online szerepjáték), főszerepben a Marvel-univerzum hőseivel. A játékot a szuperhősös MMO-k terén igen nagy tapasztalattal rendelkező Cryptic fejleszti – ők követték el annak idején az NCSoft City of Heroes / City of Villains sikerjátékait.

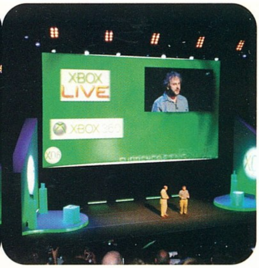
Exkluzivítás-bomba, bele egyenesen a közepébe: a Splinter Cell sorozat következő, a Double Agentet követő epizódja (ami információink szerint jelenleg **Splinter Cell: Conviction** munkacímen fut az Ubisoftnál) Xbox 360 exkluzív – egészen pontosan Xbox 360 konzolexkluzív, mert PC-re is megjelenik – lesz. Az új epizód a hírek szerint nagyon rámegy az Xbox Live-os multira, és maximálisan kihasználja az XBL nyújtotta lehetőségeket. Megjelenési időponttal itt sem tudunk szolgálni, az Ubi megjelenési kalendáriumát nézegetve 2007 ősz végére tippelnénk – azaz az új Splinter Cellnek kell megharcolnia a PS3 irányából érkező Metal Gear Solid 4-el.

Újabb részletek derültek ki az E3-on bejelentett (emlékeztek még Peter Moore második tetkójára?) exkluzív **Grand Theft Auto IV** kiegészítő tartalmakról. Moore ismét megerősítette, a GTA IV egysz-









erre – egy napon – fog megjelenni a PS3 verzióval, plusz beszélt a bónusz tartalomról: az alapjáték megjelenése után pár hónappal két darab „epikus epizód" érkezik, egyenként kb. 10 órányi plusz játékidőt kínálva.

Xbox Live Arcade szekció: az X06-os konferenciával egy időben tölthető volt a **DOOM** – az FPS-ek apukája Ultimate kiszerelésben érkezik (négy single player epizód) és az összes lehetséges multi opciót (osztott képernyős és online kooperatív és deathmatch, 2-4 játékos) felvonultatja. A Codemasters-szel kötött megállapodás alapján az angol kiadó több klasszikusa is tiszteletét teszi az XBLA-n: a sort az 1994-es Amiga megasiker, a **Sensible World of Soccer** nyitja – az eredeti grafika mellett felturbózott, nagyfelbontású vizuális körítés is választható.

Végül, de nem utolsósorban: **HD-DVD kiegészítő**. Észak Amerikába, az Egyesült Királyságba, Franciaországba és Németországba a 2006. november 7-én érkeznek meg a HD DVD lejátszó szállítmányok a viszonteladókhoz. Az Xbox 360 HD DVD lejátszóhoz (korlátozott ideig) a Universal Pictures sikerfilmje, a **King Kong** jár ajándékba HD DVD-n, valamint tartozik hozzá egy Xbox 360 Univerzális Távirányító is. Nálunk 2007 tavaszán, az első HD-DVD filmek megjelenésével egy időben lesz kapható. A novemberi HD-DVD premierrel párhuzamosan érkezik a nagy őszi dashboard-frissítés is – ez pedig (sok más okosságon kívül) lehetővé teszi a filmek / játékok natív 1080p-ben való futtatását.

(Liquid tulajdonképpen minden szakmai infót leírt a konferenciáról, így csak néhány személyes aprósággal egészíteném ki az eddig elhangzottakat. Az egész rendezvény – aminek teljes költségét, igen gáláns módon természetesen a MS állta, örök hála érte – elképesztően profin volt szervezve, egészen a barcelonai megérkezéstől kezdve a hazaindulásig. Először is mindenhová hi-tech buszokkal vittek minket, mint az urakat. A nagy csapat Barcelona 5 igen minőségi szállodájában volt elszállásolva. Jómagam szokás szerint elbeszélgettem az időt, miközben a többiek bőszen vártak a szobájukra, így a végére a kedves recepciós úriember csak annyit tudott mondani: „Kifogytunk a normál szobákból, így maga most nagyon szerencsés lesz!" – ezzel átadta egy első emeleti „penthouse" kulcsát. Beléptem a „lakosztályomba", és gyorsan fenékre is ültem: egy két bejáratos, két szobás, két óriási márványos fürdőszobával ellátott hodályba szállásoltak el, két TV-vel, és csalogató minibárral... amit szépen ki is fosztottam, persze ezt is a drága MS számlájára.

A „mindenhol minden Xbox-zöld" sajtótájékoztató az első este volt, egy színházteremben – lásd a képeket. Nagyon kemény hangerővel küldték a trailereket, ami persze megadta az alaphangulatot. A közönség állva tapsolta a betántorgó, dadogó, láthatólag igen félszeg Peter Jacksont, hangosan éljenezte a Gears of War egyik fejlesztőjét, aki egy teljesen új pályát mutatott be, melyben embereink egy emlékművet védtek, amit minden oldalról szörnyek rohamoztak, és tomboltak, miután a Lost Odyssey egyik japán fejlesztője rövid élő bemutatót tartott a játékból, amiben mellesleg olyan kosztümökben rohangáló páncélos lovagok, és óriás ostromgépek vannak, amihez képest a Warhammer univerzum egy fantáziátlan tucatmunka.

A tájékoztató után újfent buszra pakolták a nagyérdeműt, és elvittek egy, a barcelonai full elit „Rózsadombon" leledző – természetesen X-zölddel kivilágított –óriásvillába afterpartira, töménytelen mennyiségű koktéllal, sörrel, grillfalatokkal, és X06 pólókban rohangáló hostess kislányokkal, akik 10 másodpercenként hoztak egy italt, még akkor, ha nem kérted őket...

Másnap behajóztak minket a show helyszínére, ahol egy hatalmas teremben ott volt majdnem az összes új X360 game kipróbálható állapotban, és itt lehetett megtekinteni néhány „zárt ajtós" fejlesztést is, autentikus fejlesztői bemutatóval színesítve. Mit mondjak, pazar egy buli volt! Martin)

Ennyit a konferenciáról és a bejelentésekről, jöjjenek az X06-on bemutatott / kipróbálható jelentősebb játékok, ábécésorrendben – van köztük pár finom darab.

ALAN WAKE (REMEDY, XBOX 360)

Az ABC szerinti bontás okán kapásból a X06 (szerintünk) legjobban kinéző játéka, az **Alan Wake** nyitja a sort. A játék (beszédes cím:

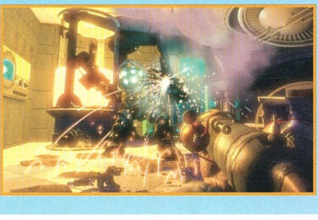




Alan Wake, A.Wake) a Remedy (Max Payne I-II) új projektje, színtiszta akció helyett most akció-thriller-horror köntösben. A címszereplő Wake úr a nyom nélkül eltűnt asszonypajtás okozta traumát (és krónikus álmatlanságot) feledni költözik egy csendes amerikai kisvárosba, ahol sötét erők munkálnak a nyugodt felszín alatt – éjszakánként Alan legdurvább rémálmai kelnek életre... A történeti alapozás tehát megvan, és ha hozzátesszük, hogy a játékot bevallottan a Remedy-s srácok egyik kedvenc tévésorozata, a Twin Peaks inspirálta, akkor... nos, finoman szólva is érdemes lesz odafigyelni Wake úr kalandjaira. A grafika AAA+ kategóriás, valószínűleg nem esünk túlzásokba, ha ráaggatjuk a játékra a „jelenleg létező egyik legszebb" címkét – és lehet, hogy az „egyik" szócskát simán el is lehetne hagyni belőle... Megjelenés 2007 első traktusában, konzolos vonalon kizárólag Xbox 360-ra (a Microsoft Game Studios a kiadó). **(Az AW zárt ajtós bemutatója olyan intróval indított – a kamera egy tipikus észak-amerikai fenyves-hegyes vidék felett repül, a táj fotorealisztikus, de minden túlzás nélkül, a legmagasabb hegy csúcsán pedig ott áll hősünk –, hogy az összes firkász azonnal lepetézett. A game tulképp egy borzongató Silent Hill, mászkálással, zseblámpával, autóvezetéssel, gyakori átvezető filmekkel. Demózták a napszakok és az időjárás változását (egyfajta felgyorsított idővel), a dolog csúcspontja egy hirtelen gerjesztett tornádó volt, ami elvitt egy teljes tanyát kocsikkal, szalmakazlakkal és bádoghordókkal együtt. Martin)**

BIOSHOCK (IRRATIONAL GAMES, XBOX 360)

A **BioShock**kal bajban vagyunk, leginkább azért, mert még így hír szintjén is simán lehetne írni róla egy bő oldalt – ez most nem lehetséges, megpróbáljuk tömören összefoglalni, hogy miért érdemes tömni a malacperselyt jövő tavaszig, és remegő kézzel várni a játék megjelenését. Leg-





inkább azért, mert a BioShock a System Shock „nem hivatalos harmadik része", és a patinás kaland-szerepjáték-FPS második epizódját tető alá hozó Irrational áll mögötte. Egy elhagyatott, kísérteties víz alatti városban ébredsz: a város neve Rapture, a falakon az ötvenes évek Amerikáját idéző poszterek, a masszív üvegtáblákon kívül pedig a végtelen óceán. A város csak első pillantásra tűnik kihaltnak: a pusztulás és korhadás nyomait magukon viselő folyósokon furcsa teremtmények mászkálnak – ártatlan szemű Kislányok gyűjtik a genetikai anyagot az oszladozó hullákból, a munka zavartalanságára pedig a brutális búvár-páncélba bújtatott Nagyfiúk vigyáznak – a kreatúrák között elsőre megmagyarázhatatlan kapcsolat áll fent. A BioShock nem kevesebbet vállal magára, mint a sajátszemszögű lövöldék műfajának forradalmi átalakítása: nem-lineáris játékmenet, szokatlan történetmesélési technikák, ütős grafika (a felismerhetetlenségig módosított Unreal engine), és verhetetlen, klausztrofób hangulat – szerintünk nekifutásból ott lesz a 2007 végén felállításra kerülő „az év játékai" listákon. Konzolos tekintetben jelenleg ez is Xbox 360 exkluzív, 2007 tavaszán érkezik. **(Sokat nem tudtam erről a játékról, de a zárt ajtós bemutató meggyőzött. Valami olyan beteges látványt képzeljetek el, mint az Elveszett gyerekek városában. 1950-es megalopolisz a tenger alatt, gyéren kivilágítva, csúnya gyerekek, csúnya lények, minden kajak paráztató, jön a csúnya búvár, átfúrja a csávó tenyerét, ömlik a vér... Elég ütős a stuff. Martin)**

CRACKDOWN (REAL TIME WORLDS, XBOX 360)

A **Crackdown** egész szépen kikupálódott, mióta utoljára láttuk: a grafika ugyan még mindig nem tartozik az Xbox 360 élvonalba, de a játékmenet ügyesen szakad el a megszokott GTA-kliséktől. Itt ugyanis jófiút alakítasz, a cél a metropolisz bűntől való megtisztítása – a civilek mészárlá-



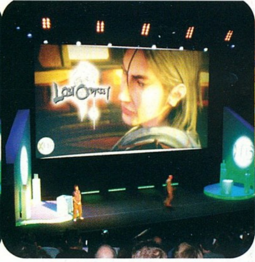
sát a játék keményen megtorolja. Huszonegy bűnözővel, és három nagy bűnbandával kell leszámolnod: a játék teljesen nyitott, ami konkrétan azt jelenti, hogy a missziókat tetszőleges sorrendben hajthatod végre, nincs lineáris sztorivonal. Újdonság a választott hős „fejlesztésének" lehetősége: a karaktert szerepjáték-szerűen, többféle alapértéket növelve gyúrhatod fel az egekbe – az erőre rápakolva a vége felé kamionokat hajigálhatsz a rosszfiúkra, az ügyességre koncentrálva pedig a Pókembert megszégyenítő légi akrobatikát mutathatsz be a házetetők felett. Elvileg idén kellett volna megjelennie, de a dolgok jelenlegi állása szerint nem nagyon fog – csúszik 2007 első felére. **(Tisztára egy Vice City, futurisztikus környezetben, cell-shaded grafikával. Nem jött be. Martin)**

FABLE 2 (LIONHEAD, XBOX 360)

A **Fable 2**-t csak zárt ajtók mögött lehetett megtekinteni, és ott sem játszható formában: Molyneux maestro magyarázata szerint azért, mert a játék











még nagyon kezdeti stádiumban van, és nem akarják elkövetni azt a hibát, hogy a nagyérdemű egy korai, félig sem kész verzió alapján vonjon le magának vaskos következtetéseket. A játék minden esetre készül, és minden aspektusában túl kíván mutatni az elődön. Példa: adott egy kis falu, odamész, jól kinyírsz mindenkit, vagy összebarátkozol a lakossággal. Ha mészárszéket rendeztél, tíz év múlva ugyanaz a lepukkant kis falu vár – ha barátkoztál, lehet, hogy egy nagyváros fogad. Másik példa: lakhelyet vásárolhatsz magadnak. Ha van pénzed, akár egy kastélyra vagy várra is rátehetd a mancsod. A saját lakóépületek nem csak kényelmi célokat szolgálnak, új játéktartalom kapcsolódik hozzájuk. A játék elején megválaszthatod a nemed, a harc komplexebb lesz (lőfegyvereket is használhatsz, a pengeváltások pedig nagyban építenek a ritmusérzékre), a gyerekeid hasonlítani fognak rád (kinézetükben is – ha átmész gonoszba, ők is bűn rondán fognak mutatni), szóval lesz itt minden, mi szemnek-szájnak ingere. Ígéretekben mondjuk az első rész esetében sem volt hiány, remélhetőleg most lesz idő (és technológia) a megvalósításukhoz. Megjelenési időpont nincs, a magunk részéről legkorábban 2007 végére (de inkább 2008-ra) várjuk a Fable második epizódját. **(A zárt ajtós bemutatót Molyneux úr egyedül vezényelte le. Térdelt a széken, ugrált, tapsolt, szétdobta karjait, és csukott szemmel mesélt. Az ember egy géniusz! Amit tudni kell a játékról: főszerepben a szelem és a szeretet, meg úgy egészében az érzelmek. Nősülhetsz, férjhez mehetsz, ha akarod gyermeked fogan, aki szintén érzelmekkel viseltetik majd irántad – ha éhes szomorú, ha jóllakott boldog, persze sarkítva. Forradalmi harci rendszer: fegyvereid akár bele is akadhatnak majd a tereptárgyakba. Hogy védheted ezt ki? Igyekszel majd olyan helyeken küzdeni, ahol jól elférsz. Más mozdulatokat csinálsz majd zárt helyen és mást nyílt terepen, így automatikusan úgy igyekszel majd helyezkedni, hogy pl. széles kardcsapásaidhoz legyen elég légtér. A bemutató végén Molyneux azt mondta, kitalált egy olyan eddig még nem látott featúrát, amiről még közvetlen munkatársai is azt mondták: nem lehet egy játékba beletenni, mert (szó szerint idézem) akkora hülyeség. Erről állítólag csak jövőre beszél majd a nagyközönségnek. Martin)**

FORZA MOTORSPORT 2 (TURN 10, XBOX 360)

A **Forza Motorsport 2** végre játszható volt az X06-on, és a fejlesztők a terveikről is beszéltek. A játék nem tudja tartani a korábban kitűzött év végi megjelenést, 2007 első traktusára csúszik (valószínűleg: február). A második részbe a korábbinál tizenöt százalékkal több tuning / beállítási lehetőséget préseltek – egy átlagos autó 40 ezer poligonból áll. Raklapnyi letöltést terveznek – kb. fél évente kínálnak majd egy-egy újabb autó/pálya csomagot. Teljesen új sérülés modellezés: az autó egyes részei külön sérülhetnek, nagyobb csattanások után le is eshetnek, és ott maradnak az aszfalton a verseny végéig – az erőszakos vezetők teljesen tönkrezúzhatják a járgányt, a gép ezek után csak vánszorog.



Az első rész pályáinak többsége a második felvonásban is megtalálható ez, a „ponttól-pontig” pályákat azonban száműzik. A játék grafikája még nem végleges (hatvan százalékban van készen), az X06-on kiállított verzióban már megtekinthető volt a (szélben hajladozó) 3D-s fű, az új bevilágítási / árnyék rendszer azonban még nem – ha ezt is belepakolják (állítólag) komoly vizuális fejlődés várható. **(60%-os készültség, 13 fps = csalódás. Kipróbáltam, nagyon nem tetszett, sem a látvány, sem a full szimulátoros kezelhetőség. Remélem még sokat csinosítanak rajta. Martin)**

LÁTTUK MÉG

Assassin's Creed: (Igen, jön Xbox 360-ra is!) Az Ubisoft középkori bérgyilkosos játéka most sem okozott csalódást, a rövidke demo bemutatta a teljesen interaktív környezet (a főhős, Altair teljesen reálisan mozgott / vegyült el a tömegben) és nyitott pályákat (korabeli közel-keleti nagyvárosokat modelleztek le) is. Megjelenés: 2007 tavasz. **(Iszonyat király volt az ingame bemutató, ahogy a pali a tömegben utat tört magának, és ahogy a háztetőkön teljesen kötetlenül futott, ugrált, mászott, elvegyült, majd hátulról nyakon szúrt egy testőrökkel körbevett nemesembert. Martin)**



Gears of War: Az Epic novemberi sikervárományosa (nálunk nov. tizenhetedikén jelenik meg) teljesen késznek tűnt, ki lehetett próbálni a single- és multi szekciót is. Martin apu sokat játszott vele, át is adom a szót... **(Számomra jelenleg EZ a game a következő generáció! Warhammer 40K Birodalmi Gárda, Aliens Tengerészgyalogosok és Killzone-szintű gyilkos háború egyben. Eleget mondtam, nem? Olyan szép, hogy az már fáj. Reméljük tartalmas is lesz. Le fogjátok tenni a hajatokat! Martin)**



Crossfire: A Pivotal frissen bejelentett militáns FPS-e a közeljövő harcetereire kalauzolja el a játékost. A videó alapján nem estünk hasra tőle, de a fejlesztői korábbi dolgai (Conflict-széria) korrekt munkánk voltak, gyaníthatóan ezt sem szúrják el. Jövőre jön.



Viva Pinata: A Rare gyerkőcöket és csajokat megcélzó szőrősállatneveldéje szintén jó irányba halad – szeptember elején indult az animációs sorozat az amerikai 4Kids csatornán, a játékban hatvan állatka szerepel, és a későbbiekben újabb kreatúrákat is magunkhoz szólíthatunk – letöltés formájában. Aranyos, de nem kifejezetten nekünk készül (az asszony viszont már rágja a fülünket miatta...) **(Szerintem árnyékra vetődik az, aki ettől sokat vár, de majd meglátjuk. A bulin szinte alig játszott vele valaki, a szakértőktől a „túl gyerekes” jelzőt hallottam legtöbbször. Martin)**



Kane and Lynch: Dead Men: A szeptemberi Konzolban volt róla szó – új dolgok nem derültek ki, azon kívül, hogy konzolos fronton Xbox 360 exkluzív. Kellemes, a politikai korrektségre fittyet hányó mészárszék – várjuk.

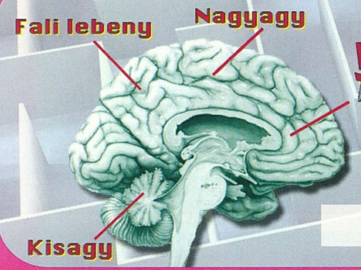


Shadowrun: Az E3-on alapos csalódást okozó FPS fél év alatt egész szépen kicsinosodott (kategóriákkal jobban néz ki), de még mindig nem tudunk napirendre térni a felett, hogy multi-orientált lövöldét csináltak belőle – szerepjáték helyett. A fejlesztők sok minden ígérnek, a mágia vs. futúr-fegyverek koncepció sem tűnik rossznak, de... oké, nem írjuk le még egyszer. **(Közepes grafika, közepes minden. Martin)**



(Amit még kipróbáltam: Eragon (gyanús karakterek szaladgáltak egy erdőben, full gagyi), FEAR (Xbox grafika, béna), Rainbow Six Vegas (Counter-Strike, de legalább szép), Splinter Cell Double Agent (nem az én műfajom, de látványos volt, főleg ahogy a pali a víz alá húzta az őröket), The Darkness (képregényes FPS, nem top kategóriás látvány, ellenben stílusos), Call of Duty 3 (mintha a Kelly hőseiben lennél benne, szerintem eszméletlen), Battlestations Midway (nem tudtam rájönni, hogyan működik, jobb volt inkább csak nézni), Phantasy Star Universe (mega gagyi), Sonic the Hedgehog (állatira bejött, baromi látványos), Half-Life 2 Episode Two (inkább érdekes volt, mint szép, mondjuk nem a legjobb pályát mutatták), Mass Effect (Halo + Brute Force + klasszikus C64 Elite, szépséges, „lövöldözős, csapat alapú RPG”-nek hívják, szerintem felesleges benne a taktikázás, úgysem fogja senki használni...). Jöhet a magyar premier! Martin :)

liquid



A Hónap Témája

A SÖTÉT(BEN ÁLLÓ) OLDAL: A NŐI JÁTÉKOSOK

A téma

Néhány évvel ezelőtt még komolyan tartotta magát a nézet, mely szerint a keménymagot alkotó játékosok kizárólag fiatal férfiak, akik sötét alagsorokba, garázsokba vagy nem éppen virágillatú kollégiumi szobákba bevéve magukat űzik kedvenc foglalatosságukat. Ám ahogy a játékok, úgy idővel a játékosok is fejlődtek. A játékok világába nyíló ajtót váratlanul egy meglepően változatos csoport törte be. A videojátékokkal való időtöltés egykor valóban a férfiak fennhatósága alá tartozott, mára viszont egy széles körben elfogadott társadalmi tevékenységgé vált, amely számtalan nőt is a kultusz hívévé tett.

Ehhez a kérdéshez a mai játékos társadalom hozzáállása erősen változatos. Egyesek szerint szinte nem is érdemes beszélni a jelenségről, hiszen teljesen normális, hogy a nők ugyanúgy és ugyanannyit játszanak, mint a férfiak, a nemre esetlegesen jellemző téma- és típusválasztás nélkül. Mások szerint egy csajt kontrollerrel a kezében még elképzelni is képtelenség. Jómagam egy köztes állásponton vagyok: jóval több férfijátékost ismerek, mint nőt. Ezen három véleményhalmazból kiindulva igyekszek választ találni néhány alapvető kérdésre: miképpen alakultak ki a mai tendenciák?

Hogyan jellemezhető egy női játékos, és mennyiben különbözik (amennyiben különbözik) egy srác gamertől? Milyen női játékos közösségek léteznek ma, és milyen eredményeket tudnak ezek felmutatni? Az alábbi fejezetekben kifejtésre kerülő gondolatok remélhetőleg az enyhén szkeptikus olvasók előtt is képesek demonstrálni, hogy a női játékosok folyamatosan növekvő száma miképpen képes változtatni a videojátékok iparának arculatán, esetleg hogyan tudja azt valóságosabbá, és a szórakoztatóiparban betöltött szerepét tekintve egyetemesebbé tenni.

A női játékos jelensége

Körülbelül tíz évvel ezelőtt a rendszeresen játszó hölgyek abszolút újdonságnak számítottak. Akkoriban személyüket rengeteg izgalom, kíváncsiság, mi több olykor gúnyolódás övezte. Ám a kép lassan megváltozott, és mára nemcsak a hölgyjátékosok száma nőtt meg, de a stuffok megvásárlóinak közel fele is a gyengébb nem táborába tartozik. Ennek megfelelően egyre több hölgy dolgozik hivatalos tesztelőként, tervezőként, történetíróként, producerként, rendezőként, esetleg vezérigazgatóként, sőt játékfejlesztő- és kiadó cég alapítóként is napjaink játékiparában, mely kezd ráébredni arra, nélkülük nem lehet maximálisan lefedni a mai masszív piac teljes területét.

A női játékos meghatározásának manapság két érdekes definíciója létezik: egyrészt olyan nőnemű személy, aki a játékfejlesztő iparban dolgozik, másrészt olyan hölgy, aki rendszeresen videojátékokkal, szerepjátékokkal, esetleg egyéb típusokkal (pl. társasjátékokkal) játszik. Utóbbi érdeklődés az alkalmi stuffok néhányszor történő kipróbálásától a legprofesszionálisabb szintű játékig terjedhet, ahol a szebbik nem képviselői gyakran extra figyelmet is kapnak – ritkaságuknak köszönhetően.

A nőknek a játékiparban betöltött szerepe – lett légyenek hivatásosak avagy vásárlók – az utóbbi időben kiterjedt figyelmet élvez úgy a tudományos, mint az üzleti élet részéről, hiszen a Föld népességének fele nő, ám ők azok, akik kevesebb játékot vesznek meg. Ennek a változó demográfiai jelenségnek a kutatása vonzza a legtöbb vizsgálati és szakértői kezdeményezést erre a területre.

A játékfejlesztő csapatokban dolgozók igen nagy hányada férfi, főleg ha az olyan technológiai területeket nézzük, mint például a programozás. Ennek számos okát számtalan módon vitatták már meg a hozzáértők, ennek ellenére szerencsére néhány cég koncentrált erőfeszítéseket tesz arra, hogy minél több hölgyet toborozzon táborába a kiegyensúlyozottabb fejlesztőgárdák létrehozása végett. Az ezen törekvések mögött álló motivációk néha az etika, máskor a kultúra, esetleg az arra irányuló vágy talajában gyökereznek, hogy olyan játékokat készítsenek, melyek nagy általánosságban az összes férfinak és nőnek is tetszhetnek.

A stuffok megvásárlóinak általános életkora 1995 és 2005 között a 17-18 évesről a 28-30 éves populációra tevődött át, miközben a játékrendszereknek a háztartásokban előforduló gyakorisága drámaian megnőtt. Ezen változásokkal együtt a női vásárlók is egyre nagyobb helyet és egyre több szót követelnek maguknak. Ezek a faktorok megdobták a videojátékok eladásának financiális érdekeltségeit is, melynek következtében még nagyobb figyelem fókuszálódott a női játékosok felvevőpiacának esetlegesen kiaknázatlan területeire.

Persze azért még távol vagyunk a kiegyenlítettnek mondható helyzettől, hiszen még ma is jelentős akadályok állnak annak útjában, minél több hölgy kerüljön bele a szórakoztatás eme műfajába. Továbbra is nagyon kevés nő vesz részt a játékok létrehozásának lényegi folyamatában (tehát ne például a marketingre gondoljunk, bár az is fontos terület a játékokra irányuló női nézőpont tekintetében). Ennek eredményeképpen azok a stuffok vannak túlsúlyban, melyek nem biztosítanak olyan nemileg semleges környezetet, amelyekben a játékokkal csak most ismerkedő csajok is rögtön otthonosan érezzék magukat, és egyszerűen élvezzék a játékot. Más játékok ennél tovább mennek, és akaratlanul is izolálják egymástól a női játékosokat, nem lévén tudatában annak, hogy a kisebb tervezői választások is hatással lehetnek a játék teljes megközelítésére. Például a Tomb Raider sorozat Lara Croftjának tárgyiasított karaktere a felmérések szerint a női játékosok igen nagy hányadának nem tetszik (én nem tartozom közéjük :), ebből a szempontból nézve pedig jó példa arra, hogyan képes egy, elsősorban a férfiak érzékeinek tervezett játékszereplő elferdíteni a játékok közönségét, és eltávolítani a nőket a játéktól.

Nemi megkülönböztetések

Fragdolls



A legutóbbi mondatokkal némiképpen már át is tértem egy másik fontos terület, a nemi sztereotípiák problematikájára. Ezzel kapcsolatban sok férfijátékos vélekedik úgy, hogy a csajok csak alkalmi játékokkal vagy kalandjátékokkal játszanak, illetve hogy a játékvásárló nők csakis anyukák, akik csemetéiknek vesznek stuffokat. Rosszabb esetekben a férfiak szeretnék fenntartani a *status quo*-t, mely nagyjából azt jelenti, erősen alulöltözött női karakterekkel való játék után szeretik azokat halálra verni baseballütővel, vagy bármilyen erre alkalmas tárggyal. Amikor ez a típus négy-öt példányban leül játszani, a saját maguk világában létezik, csupán néhány órára megszabadulni kívánván a társadalmi kényszertől, és engedve a csábításoknak kiélni ősi vadászösztöneit. Ők úgy gondolják, amennyiben teret engednek a női rétegnek is játékok világában, úgy az édeskéssé, sőt Sims-szerűvé válhat.

Természetesen azért van igazság abban, hogy a játékok tartalma bizonyos határok között meghatározza, túlnyomóan férfiak vagy nők fognak játszani vele. De a biológia is megkülönböztető. Természettudományos úton közelítve a témához a csajok többségének nem tetszik az, ahogyan a női karaktereket a videojátékokban általában ábrázolják (ld. fentebb a Larára vonatkozó mondatot). Ám mi a dolgokat alapvetően másképp is látjuk, mint a férfiak – egy nagy képben elsősorban az egyes részletekre, nem pedig egyszerre az egészre tudunk koncentrálni, éppen nehezebben fókuszálunk egyszerre a képernyőn megjelenő kép több fontos részletére, mint a férfiak. Egy másik dolog, amit érdemes szem előtt tartani, az alapösztönök. A férfiak esetében a túlélés a legfontosabb elv, és a legextrémebb végletekig is képesek elmenni ennek érdekében, vagyis élvezik, amikor az ellenfelet halálra kell verni. Egy nő számára ezek a dolgok kevésbé lehetnek vonzók, bár ez az általánosítás távolról sem zárja ki a női FPS-rajongókat.

Bármely videojátékok értékesítésével foglalkozó bolt polcain végignézve az embernek az az érzése támad, hogy csak fiatal férfiak veszik meg ezeket a termékeket. Ezért a sport-, versenyzős és háborús címek nagy száma a felelős. Ám egyre több az olyan játék is, mely mindkét nem köreiben nagy tetszést arat, mint például a Legend of Zelda, a The Sims vagy a Prince of Persia sorozat. Az utóbbihoz hasonló anyagok legnagyobb vonzereje a mesés környezet, a mély történet és a kidolgozott, szimpa-

tikus szereplők. A Jordan Mechner kitalálta karakter legújabb kori szériája jó példa arra, hogyan lehet játékot készíteni a női piacra is – amely bizony nem kíván elhalálozni.
Természetesen azért vannak különbségek a csajok által favorizált játéktípusok között, és ezek sok esetben a rendelkezésre álló szabadidőtől is függenek. Akiknek nincs túl sok idejük játszani, előnyben részesítik azokat a stuffokat, melyek irányítását könnyen meg lehet tanulni, és gyorsan profi szinten lehet benne mozogni. A komplikált felépítésű és tanulási szisztémájú anyagoknak jóval kisebb lelkesedéssel esünk neki. A lányokat vonzó tulajdonsága lehet egy játéknak az is, ha tulajdonképpen nem lehet meghalni benne – ilyen a Sims, de a másik oldalra pillantva a Grand Theft Auto is.

Íme néhány példa a főbb játéktípusok hölgyek által kedvelt darabjaira:
Szerepjátékok: **Final Fantasy**
Elbeszélő kalandjátékok: **Legend of Zelda**
Könnyen megtanulható versenyzős játékok: **Colin MacRae Rally**
Rejtvényes kalandjátékok: Prince of Persia: **The Sands of Time**
Gyors ütemű árkád kirakós játékok: **Tetris**
Életszimulátorok: **The Sims**
Azért persze vannak tiszteletet érdemlő kivételek is, hiszen bőven akadnak olyan csajok is, akik életeleme egy masszívan kommandós játékban az ellenfél hűvös halmokba lövése, esetleg a Burnout-típusú versenyzős stuffokban való száguldozás (ugye, Zsina? :). Jelen sorok írója szerint minden idők legjobb játéka a Grand Theft Auto széria, de tudomása szerint a Tomb Raidernek vagy a Silent Hillnek is sok női híve van; ezzel ellentétben Prince-rajongó csajokkal – saját magán kívül – még sosem találkozott.
A technológiai fejlesztések szintén új utakat kínálnak a játszani vágyó hölgyeknek. Ide sorolható például a Sony EyeToy interaktív kamerája, mely lehetővé teszi, hogy testmozgással irányítsuk a képernyőn látható eseményeket. Az Internet növekedése szintén rengeteg nőt vonz a játékokhoz – elég ha az EverQuest vagy a World of Warcraft online közösségének komoly számokat felmutató női rétegére gondolunk. A mobiltelefonok fejlődése is számos alkalmi játékot kínálnak fel, csakúgy, mint napjaink legfrissebb kézi konzoljai.

Játékosközösségek, szervezetek, híres girlgamerek

Angliában a játékosok valamivel több, mint negyed része nőnemű. Amerikában a gyengébb nem aránya 39%, míg Dél-Koreában kimagasló 69%. Felmérések szerint Magyarországon ez az arány közel 40%-os – amely ugyan tapasztalataim alapján kevésbé hihető adat, de örüljünk neki, ha tényleg így van. Egy, az ELSPA által kezdeményezett kutatásból az derült ki, hogy az átlagos brit női játékos 30-35 éves, hetente kb. 7 órát játszik, és évente 170 fontot (205 eurót) költ játékokra. A 15-24 éves férfiakból álló felvevőkör erősen telített, így most már valóban fontosá vált az egyéb populáció felkutatása a tömegpiac eléréséhez.
Ezen adatok alapján bizonyára senkit sem fog meglepni, hogy az International Game Developers Association (Nemzetközi Játékfejlesztők Egyesülete) létrehozott egy speciális megközelítésű csoportot Women in Game Development (Nők a játékfejlesztésben) néven, mely a http://www.igda.org/women/ címen található meg. Ez az igen aktív felület az eszmecserék és a vonatkozó konferenciákhoz kapcsolódó információk plénuma. Amennyiben a weboldalnak a női játékkonferenciákra mutató részében böngészünk, egy egész sor jelenlegi vagy közelgő eseményről kapunk listát.
Vannak kicsit személyesebb közösségek, csoportosulások is. Ilyen például a Frag Dolls vagy a GrrlGamers, de a legismertebb talán a 2002-ben alakult PMS Clan (www.pmsclan.com). Utóbbi egy Xbox Live, PS2 online és PC-játékos női közösség. Eredeti nevük Psychotic Men Slayerz (Pszichotikus Férfihentelők), ám azt enyhe durvasága miatt később PMS Clanra rövidítették, vagy Pandora's Mighty Soldiers (Pandora Kiváló Katonái) névre változtatták. (ők nem összekeverendők az első csaj Quake-klánnal, a Clan PMS-szel, mely azóta feloszlott.) A klán alapító és vezető tagjai a Frag Dolls első embereivel egyetemben fontos részt vállaltak a 2005-ben Texasban megrendezésre került Women's Gaming Conference (Női Játékosok Konferenciája) tető alá hozásában, ahol arról is beszéltek, csoportjaik hogyan igyekeznek lerombolni a nők és videojátékok kapcsolatában fennálló sztereotípiákat.
A PMS-nek manapság több mint ötszáz női tagja van, számos platformra és játékra vonatkozóan. Egy aktív nemzetközi részleggel is rendelkezik, mely elsősorban az Egyesült Királyságban rakta le alapjait. Ez a klán abban különbözik a többitől, hogy nem tesz különbségeket a játékosok között képességek, vagy akár lakóhely alapján – bárki szabadon csatlakozhat, amíg nőnek érzi és mondja magát. Másik szimpatikus jellemzőjük, hogy a csaj játékosokat támogató férfiakat is igyekszik felfedezni – ennek érdekében hozták létre a H2O nevre keresztelt alcsoportjukat. Minden csaj kiválaszthat környezetéből egy számára kedves férfi játékostársat, aki a H2O megtisztelő címét veszi magára. Ezek a srácok igyekeznek az ipar figyelmét felhívni a potenciális hölgyvásárlók jelenlétére, ugyanakkor a PMS-tagok által rendezett események szervezésében is segítenek, a játékbajnokságokon pedig kihívóként lépnek fel. A PMS Clan napjainkban hivatalos szervezetekkel is szövetségre lép, így például a The International Women in Technology Institution-nel (Nemzetközi Nők a Technológiai Szervezetben), vagy a Microsofttal, mely utóbbi kapcsán a kimúlt E3-on és hasonló volumenű rendezvényeken népszerűsítették az Xbox 360-at.
Az általános után lassan az egyesre térve a következő, ismertebb női játékosok nevei talán számotokra is ismerősen csenghetnek. Morgan Webb az X-play (korábban GameSpot TV vagy Extended Play) című játéktesztelős tévéműsor híressége és egyik házigazdája. ő az egyik legszembetűnőbben sztárolt női játékos, számtalan cikk témája, sőt képek jelentek meg róla az FHM-ben (a „játékistennő" megtisztelő címmel) és a Maximban is. (Ezek után gondolom mindenkit érdekel egy fotó róla – ld. a mellékelt ábrát. :)
Sheri Graner Ray 16 éve játéktervező, a Sony Online Entertainment és a Cartoon Network veteránja, illetve a Sex in Video Games (Szex a videojátékokban) konferencia egyik szóvivője.
Végül, de nem utolsósorban Amber Dalton, a PMS Clan alapítójának és vezetőjének gémer karrierje sokunk számára példaértékű lehet. „A hivatásos játékok világának egyik legismertebb női arca, Amber Dalton (nicknevén Athena Twin PMS) sokat tett egy határozottan női territórium létrehozása érdekében a hagyományosan hímuralom alatt álló játékarénában" – olvashatjuk a 2005-ös Women's Game Conference egyik sajtóközleményében. Amellett, hogy nevét olyan vezető médiák jegyzik, mint az Entertainment Weekly, az MTV, a G4TV és az AOL, a világ játékiparának száz legnagyobb befolyással rendelkező hölgye között is szerepel, az Electronic Gaming Monthly (EGM Magazine) pedig a világ egyik legrettegettebb játékosának tartja.
A fentiekben jellemzett szervezeteken túl kisebb-nagyobb női gémer-közösségeket az alábbi weboldalakon találnak az érdeklődők:
www.fragdolls.com
www.grrlgamer.com
www.womangamers.com
www.gamegirlz.com
www.gamegal.com



Morgan


PMS Clan

Végkicsengés

Az Entertainment Software Association (Szórakoztató Szoftverek Egyesülete) 2005-ben végzett felmérése alapján világviszonylatban a mai játékosok 43%-a nő. Ennek a nagy és folyamatosan növekvő számnak ellenére számos játékcég és sok játékos nem akarja meglátni és elfogadni a hölgyek mint játékosok és vásárlók, sőt az ipar alkalmazottai létező tényét. Pedig mi csajok imádunk játszani, és sok dolgot ugyanúgy élvezünk, mint a srácok. Amennyiben pedig a játékokat előállító ipar képes a perspektíváját a „hardcore vagy semmi" nézőpontjáról a „tiszteletteljes", illetve „humoros" kategóriákra is kiterjeszteni, jó úton leszünk a nemzetközi – és nem utolsósorban magyar – játékközösségek nemileg kiegyenlítettebb, ezáltal modernebb formája felé.
Remélem, a fentiekben írottakkal sikerült némi fényt vetnem a mai magyar játékos társadalom, illetve a játékokra fókuszáló online és offline média eme mostohagyerekére. A továbbiakban is igyekszem a fehér foltokat felderíteni, illetve a női játékos véleményének hangot adni a Konzol Online-on (www.576konzol.hu) hetente jelentkező Girlgamer rovatomban. Szívesen várunk oda mindenkit, hiszen mi a Ti véleményetekre vagyunk kíváncsiak nemcsak a csajos cikkek, de természetesen az összes kikerülő hír megtárgyalása végett is.

Petúnia
petunia@tombraider.hu



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

SONIC THE HEDGEDOG (SEGA - X360, PS3)





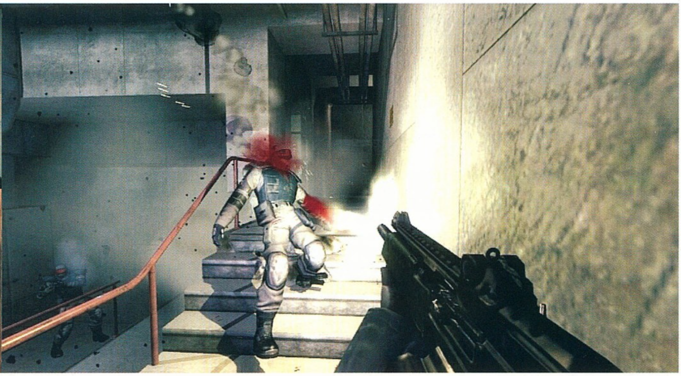
Sonic nagy visszatéréseként beharangozva tűnt fel a következő generáció egén alig egy évvel ezelőtt a SEGA elsődleges hérosza – most pedig itt van egy rövid, ámbátor nagy reményeket tápláló előzetes formában, alig egy hónappal a végleges verzió előtt. Sokat láttunk és hallottunk már felőle, de ezúttal is a személyes próba mond végítéletet Sonic felett – ez bizony gyenge. Gyenge, mert már az első pár másodperc alatt nyilvánvalóak a hibái: Sonic alighogy megteszi az első lépéseket, máris olyan gyors üzemmódba kapcsol (stílszerűen szuperszonikus sebességre), hogy lényegében irányíthatatlanná válik – ehhez nagy mértékben hozzájárul az előzetesbe pakolt pálya is, ami apró, elképesztő magasságokban csüngő kis szigeteket kínál, melyek mindegyike akár 1-2 másodperc alatt bejárható, vagyis pont annyi idő alatt, míg sündisznónk felveszi a nyúlcipőt. Grátiszként a kamerakezelés is úgy pocsék ahogy van, mivel a jobb analóg kar érzékenysége konvergál a nullához. Ennek ellenére nem rossz az STH, korántsem – a két sajátságos Adventure kitérő, valamint a borzalmas Shadow spinoff után a SEGA ismét visszatért az alapokhoz, az STH hű ahhoz a formulához, ami több mint egy évtizede mutatkozott be. Lényegében minden más a helyén van, az aranygyűrűk, a széttörhető ládák, a klasszikus ellenfelek, a hurkok – ehhez jönnek az olyan újdonságok, mint a „szélsín", ami egy a puszta levegőn átívelő, gyakorlatilag láthatatlan járat. A tempó tehát a régi, a látványvilág viszont vadonat új – ha nem is álleszakítóan gyönyörű, de mindenképpen remekül fest, különösen az elképesztő vízeffekt az, ami külön figyelmet érdemel: egyedüli probléma e téren csupán néhány alkalommal tűnik fel képfrissítési gondok képében. Van még tehát remény arra, hogy a játék remek lesz, hiszen a hátralévő időszakban még orvosolhatóak a hibák – kérdés, hogy a SEGA megteszi-e a szükséges lépéseket.

F.E.A.R. (VIVENDI / MONOLITH - X360)

Ismét a 360 felé kacsingat a Monolith – a párját ritkítóan remek Condemned után ezúttal a 2005-ben más platformon már bizonyított F.E.A.R. szíveskedik áthajítani magát konzolokra. A stílus nem változott, továbbra is FPS-sel állunk szemben a horrorisztikusabb fajtából. Paranormális nyomozó helyett ezúttal a rendőrség egy különleges egységének tagjaként merülünk alá az azonosítatlan lények világának mocskában. Ám a gondok már az első képkockák alatt megmutatkoznak – hagyományos televízión egyrészt a kép szégyenletesen nagy szeletét takarja ki a fekete keret, másrészt a képarány sem stimmel, ha csak minimálisan is, de nyilvánvalóan torz az egész. Ráadásul a látvány sem nevezhető éppen nextgennek: bár a F.E.A.R. a maga idejében izzasztóan gyönyörű volt (kellett is hozzá prémium kategóriás hardver erősen), látszik, hogy kicsit eljárt felette az idő – ez nem is lenne feltétlenül baj (bár azért a Condemned által magasra fellőtt mércét jó lett volna, ha eléri), ám a konverzió minősége már igen. Az említett torzításon felül sajnos bődületesen rosszul sikerült a fényforrások és a textúrák belövése. A helyszínek vagy túl sötétek, vagy túlságosan világosak, a falakra felhúzott textúrák pedig legalább annyira sterilnek és oda nem illőnek hatnak, mint az a Quake4 esetében is megtörtént. Ráadásul az árnyékok sem úgy és oda vetülnek, ahová kéne nekik. Aztán itt van a néha egymásba olvadó tárgyak esete, valamint az irányításban tapasztalható problémák – túl nagy az analóg karok holttere, lassan reagál a parancsokra, ez pedig egy FPS esetében kritikus hiba, még ha a beállításokban ez úgy-ahogy orvosolható is: pontosan ugyanettől a kórtól szenvedett a Far Cry is. De legalább a képfrissítés folyamatos, az akadozás jelének legkisebb nyoma sincs. Pedig maga a játék nem lenne rossz, sőt, a maga neméban még ebben a formában is remek, egyfajta sajátságos Max Payne FPS utángondolás klasszikus horror sablonokból építkezve. A tűzharcok remekek, a kilőtt golyóknak érezhető ereje van, az ellenfelek okosak, taktikáznak, fedezék mögé bújnak, kooperálnak és elterelik a figyelmünket. Az időlassítás, a „bullet-time" funkció abszolút telitalálat, a tömegmészárlások alapkelléke. A szétlőhető – felborítható tereptárgyak szintúgy remekül emelik a hangulatot, különösen az a jelenet tetszetős, mikor egy fémből készült ruhásszekrény mögé bújva várjuk, hogy elfogyjon az ellen muníciója, az pedig addig lövi a szekrényt, míg az fel nem borul. A horror vonulatot erősítő látomások, a kihagyhatatlan 5-6 éves kislány feltűnése a legvéresebb részeknél a klasszikus japán borzongatásra emlékeztet. Nem lenne tehát komolyabb baj a F.E.A.R.-rel, ha nem szenvedne ennyire a technikai oldalon – a megjelenés közelségét látva ez orvoslásra már nemigen kerül, úgyhogy csak óvatosan tessék közelíteni hozzá.







WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007 (THQ - X360, PS3, PSP, PS2)

Habár a közhiedelemmel ellentétben nem csak Amerikában, de Európában (és hazánkban is) hatalmas rajongótábora van a pankrációnak, eddig sem voltak túl kelendőek a témával foglalkozó játékok. Pedig a maguk nemében remekek voltak, tökéletesen átadták azt a pénz, a színészkedés és a közönség szórakoztatására építő „sportot", amelynek követése hétről hétre több millió embernek nyújt kikapcsolódási lehetőséget. A WWE Smackdown vs. RAW 2007 (de piszok hosszú egy címe van) egy még a PS1-en startolt széria nyolcadik (!) része – az első, amely más konzolra is megjelenik: jelen állás szerint technikai gondokból eredően most egyelőre marad is 360-on. A termetes előzetes verzióba mindössze egyetlen aréna került két pankrátorral, valamint 3 tutorial videóval – utóbbiakat érdemes többször is megnézni, az irányítás alapvető dolgain felül a pankrátorkodás fortélyaiba is bevezetnek, elmagyarázva az elemi fogások mikéntjét egészen a komolyabb mozdulatokig. Ami már az indításnál is szembetűnik az az, hogy a WWE szép: no nem annyira, hogy zsebkendőhöz kéne nyúlni, de kifejezetten tetszetős – a karakterek ábrázolása példaértékű, még a szőrzetükön végigfutó izzadságcseppek is láthatóak, a meccs végjátékában pedig a felszakadt szemöldökökből és egyéb bőrfelületekről szabályosan csöpög a vér: testnedv van tehát bőségesen. A legjobb mégis a ringet körülvevő közönség, mely nem csak hogy teljes egészében három dimenzióban pompázik (a kartonemberek korszaka lejárt), de reagál is arra, amit csinálunk. Ha megalázás céljából "tauntolunk" az ellenfél felett, üdvrivalgásban tör ki, táblákat emel fel – ezzel párhuzamosan az ellentábor drukkolni kezd. Amint kimászunk a ringből az azt körülvevő elkülönített részre – és előbb utóbb ez be fog következni –, úgy feléjük közeledve hátrahőkölnek. Maga a játékmenet is hasonlóan élvezetes a magamfajta antipankrátoroknak is – az irányítás bár az elején kissé bonyolult (az összes bumpert, ravaszt, D-padot használja), egy-két meccs alatt megtanulható, onnantól pedig ténylegesen beindul a könyörtelen harc. A klasszikus pofozkodás csupán apró nüánsz, a lényeg itt a lefogásokban, az ellenfél földre küldésén van, valamint testrészeinek leamortizálásán, melyről egy ikon is tájékoztatást ad. A „momentum meter" ezek sikeres kivitelezésével töltődik, maximumra töltődve válnak elérhetővé a komolyabb, látványosabb testmasszírozó elemek, melyek kellőképpen lefárasztják az ellenfelet ahhoz, hogy a földre küldve ott is maradjon a rászámolás végéig. Összefoglalva tehát bátran ajánlható mindenkinek a WWE, akit egy kicsit is vonz vagy a pankráció, vagy a verekedés – konzolpartikhoz mindenesetre alapkellék.

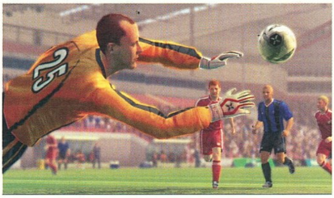




LMA MANAGER 2007 (CODEMASTERS - X360, PS2)

Keveset lehet elmondani az LMA Managerről – egyrészt mert a legnagyobb csendben, szinte fű alatt készült, másrészt pedig azért, mert talán a mostani felhozatal egyik legsajátságosabb darabja. Nevéhez hűen lényegében focimenedzser, mégpedig a különlegesebb fajtából – az igazolások, keretek és statisztikákban fürödni vágyóknak tökéletes választás lehet, hiszen az LMA elképesztően összetett, gyakorlatilag az utolsó stopliig minden állítható, ráadásul az egész egy intuitív kezelőfelülettel párosult, ami a hasonszőrű játékok Achilles sarka: a 8-9 fülre osztott felület egyes lapjai között a bumperekkel lehet navigálni, ám ezeken belül is találhatunk újabb rétegeket, melyek már a D-paddal lapozandók. Saját taktika létrehozása, a csapattagok egyéni pozícionálása egyedi edzésterv. Hajmeresztő részletesség, a legérdekesebb momentum talán mégis az egyedileg létrehozott match engine, amely végre teljes mértékben látványos, három dimenziós megjelenítést használ, így lényegében egy FIFA / PES szintű látványban lehet részünk. Ráadásul a ligának saját virtuális TV csatornája is van, ahol a teljes bajnokság megtekinthető, minden meccs, sorshúzás – az illúzió makulátlan. Az előzetes verzió csábító, azonban összetettsége okán nem ajánlható széles körben: kicsit bonyolult, kicsit nehéz, de az biztos, hogy ha egyszer belemerülsz, kizárt, hogy egyhamar kikeveredsz belőle.





FUZION FRENZY (HUDSON - X360)

360-on folytatódik az X1-en gyakorlatilag nyitócímként megjelent Fuzion Frenzy: a minijáték gyűjtemény ezúttal is több tucatnyi sajátságos kis izét kínál, lényegesen szebb látványvilággal. Az előzetes verzióban mindössze három szerepelt:„Conveyor belt Chaos" – sajátságos targoncás teherhordó verseny, a pálya közepére hulló ládákat kell a saját területre cipelni. A dolgot nehezíti, hogy keresztben és hosszában is futószalag van lefektetve a pályán, amely az éppen erre pottyan dobozokat egyenesen az ellenfél küszöbére szállíthatja. „Sumo Paint" – a „klasszikus" golyós Sumo sajátságos változata, ahol immáron nem csak az a cél, hogy a pályán maradjon az ember, hanem hogy a padló elemeinek minél több darabját fesse a saját színére. „Ice Treasure Hunt" – az aláhulló jégtömbökben lapozó érméket kell összegyűjteni. A dolgot nehezíti, hogy a tömböket először el kell olvasztani, valamint hogy az ellenfelek lángszórói pár másodpercre mozgásképtelenné tehetnek bárkit. Érdekesek, viccesek – ez tény, de sajnos az is, hogy míg a első rész esetében is tonnányi különböző játék volt, abból használható összesen csak maximum három, na meg azt se feledjük el, hogy az FF vérbeli partijáték, egyedül használva nem ér semmit.

Wilson







Szoftver Rovat

A KURRENS GENERÁCIÓ KLASSZIKUSAI II.

Ismét szól a dal – megállíthatatlanul zakatol előre a kurrens generáció klasszikusainak összeállítása a végállomás, az egyértelmű győztes felé, ítéletet mondva a három piaci szereplő által felmutatott teljesítményről. Már ültünk vadító sportkocsikban az éj leple alatt, igazgyöngyöt kerestünk a roncstelepen, meghallgattuk a destrukció ódáját – most pedig kalandozunk, kalandozunk a mesevilágban, az Ezeregyéjszaka Meséiben és végül ismét a volán mögé ülünk. **Tartsuk azonban szem előtt**: az elkövetkezendő oldalakra beválogatott alanyok szortírozása és a szerencsések bekerülése hosszas tanakodás után, több kollégát kifaggatva alakultak ki és így mindenképp egy réteg ízlését és megítélését tükrözik – éppen ezért kérünk olvasó, hogy ne vesd szemünkre, ha a végeredménnyel nem lennél teljes mértékben megelégedve; megtettük, ami erőnkből tellett. Gentlemen, start your engines!







7. THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

Nehéz objektíven, érzelmek nélkül értekezni a Zelda saga bármely epizódjáról – arról pedig különösen, amely a sorozat megjelenésétől és játékmenetétől radikálisan eltért. Ezt a Wind Wakert senki sem várta – legalábbis azok biztosan nem, akik abba a WW-be szerettek bele, mellyel a Nintendo a Gamecube megjelenésekor hitegette a népet. Az N64-éra által kitermelt két klasszikus örökébe lépő, immáron masszívan és tagadhatatlanul háromdimenziós, klasszikus folytatás. De nem az lett: így 3 év után visszatekintve talán nem fog megkövezni senki ha azt mondom: hála az égnek! Köszönet Aonuma-nak, amiért mert újítani. Ahelyett, hogy – erős sarkítással – egy szokványos, mármár kissé unalmas formulát sütött volna el a sokadik alkalommal, inkább megtette azt, amit korábban kellett volna: Hyrule világának lakosaihoz igazította a körítést. A sokat hangoztatott "cell shaded" stílusú grafikus ábrázolással sikerült túllépni a szabvány fantasy jellegen, létrehozva ezzel egy sajátságos (a klasszikus Dragon's Lairből alaposan merítő), meseszerű stílust. A WW szebb mindennél, ami 3D és életszerűbb, mint bármilyen 2D-s megoldás – egyszerű, letisztult, kissé stilizált mégis úszik a színek tengerében. Ez az ábrázolásmód az, ami tökéletesen illett mind a Zelda által hordozott üzenethez, mind ahhoz a radikális változáshoz, amely végbement a varázslatos földön. Talán ez a WW másik nagy érdeme, egy vadonatúj, teljes egészében ismeretlen tájat teremtett, egy olyan hatalmas vadvirágos síkságot, ahol a víz az úr és minden talpalatnyi föld maga az égi manna. A nyitott, szabadon bejárható világ többé nem volt ábránd, hajóval, mindig szélirányban haladva a gigászi térképen gyakorlatilag bárhová el lehetett jutni, ez pedig új távlatokat nyitott a lineáris sztori végig vitelén felül: bár nem osztják sokan a véleményem, de hiszem, hogy a Wind Waker pontosan az, amely tökéletes alapot nyújthatna egy Zelda MMO számára, hiszen már magában az alapjátékban megvan minden, amely élvezetessé tenné: csupán az által felkínált területet kéne drasztikusan megnövelni és voila. Ráadásul a kincses térképek, a kincskeresés lehetősége egyértelmű telitalálat, az erősebbik nem gyerekkori álmának megtestesülése. Ugyanakkor sikeresen megtartotta és ötvözte az újdonságokat a korábban bevált sémákkal, játékelemekkel, hiszen itt volt Link sípja, itt voltak a gyűjthető rúpiák, a klasszikus fegyverrepertoár, ráadásul ugye a végjátékban még az is megjelenítésre került, amire azért ilyen kezdés után kevesen számítottak... Annak ellenére, hogy a Wind Waker nem váltotta meg a világot, nem hozott magával forradalmi hordát, egyesek szerint pedig "nem is igazi Zelda epizód" mégis vitathatatlanul jelen generáció és a Gamecube klasszikusa. Megmutatta, hogy a kis kockában is rejlik (nem is kevés) erő, hozzáértő emberek pedig a legegyszerűbb eszközökből is képesek MacGyver módjára strapabíró vázat farigcsálni: csak hagyni kell őket dolgozni.

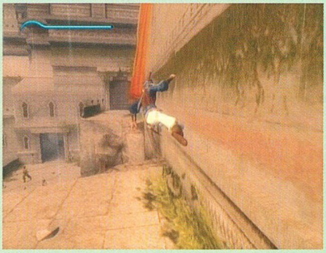






6. PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Prince of Persia: a játék, amely minden magára valamit is adó PC-n megtalálható volt, legyen az apu / anyu munkahelyi 286-osa, vagy a házi bivalyerős és egy magasabb kategóriát képviselő 386-osa. Jordan Mechner '89-es klasszikusa egy új fejezetet nyitott a digitális szórakoztatásban. Mechner nem csak továbbfejlesztette a Turrican formulát, nem csak átültette egy merőben más környezetbe, de már akkoriban lefektette azon technológia alapjait, melyet mind a mai napig használ a játékipar. Azzal, hogy testvére ugrálását, gurulását felvette egy borús nyári napon a kertben, lehet, hogy összehozott egy kellemes délutánt maguk számára, de egyben egy új fogalmat is teremtett "motion capture". Igaz, akkoriban még nem érzékelők tucatjával, hanem kézzel ültette át gépére az emberi mozdulatokat, de az alapelv ugyanaz. A PoP vérbeli pionír, igazi klasszikus, melynek sikerét egyetlen folytatása sem tudta megismételni vagy egyáltalán megközelíteni. Éveken át pihent a fiókban a fomula, mígnem '99-ben le nem porolta Learning Company – bárcsak ne tette volna. Nem volt különösebb probléma az első 3D-be átzavart epizóddal, azt leszámítva, hogy már-már irányíthatatlan, néhol kissé ronda, feladványok terén pedig siralmasra sikeredett. Éppen ezért talán nem is meglepő, hogy a jogok átvándoroltak az Ubisofthoz, ami 2003-as nagy visszatérése / reformja után annak rendje és módja szerint elő nem vette. Talán már ott sikere volt ítélve a project, hogy az író és designer szerepkört













maga Mechner töltötte be. Talán már akkor eldőlt, hogy klasszikus válik a folytatásból is, mikor először bemutatták. Talán azért, mert a Sands of Time pokolian jó játék. Pedig a képlet egyszerű – az Ezeregyéjszaka meséiből kölcsönzött környezetben adott a herceg, a hercegnő, a kard, valamint a gonosz idegen. Aztán bejött a képbe a homok, az idő és lényegében minden megváltozott: a Sands of Time egyszerű platformerből komoly „logikai akciójátékká" avanzsált. Az alapok lényegében változatlanok, a herceg továbbra is elképesztő magasságokba mászik, ugrik és csúszik, furfangos, halálos csapdákat kerül ki, lényegében a környezettel harcol – pont, mint régen. Néha viszont komoly kardozásba kezd – pont, mint régen. Csakhogy a megközelítés változott: míg a klasszikus PoP érában egynél több ellenféllel nem kellett összeakasztani a bajuszt, addig itt már lényegében tömegesen özönlöttek a lekaszabolandó szerecsenek – a PoP harcrendszere pedig példaértékű, főleg annak tükrében, hogy ez csupán másodlagos a játékmenetet tekintve. Elképesztően látványos, hihetetlenül élvezetes többszereplős összecsapások, melyre a koronát az alig két gombot használó irányítás tette fel: pontosan intuivítása okán annyira zseniális, annyira megfoghatatlan. És akkor még nem is néztük az idő visszapörgetését – azt az opciót, ami egyetlen huszárvágással oldotta meg a Tomb Raider örökség által hordozott legidegesítőbb momentumot: ahelyett, hogy örökösen egy korábbi játékállást kellene visszatölteni, elég csupán visszaforgatni az idő kerekét és újból megpróbálni – vagy más utat találni. Mert a Sands of Time a választásról szól, a megfontolt döntések megtételéről és megtervezéséről, az életről és a halálról, arról, hogy egyetlen rossz lépés is a túlvilágba vezet. A mesterien felépített atmoszférához hozzácsapott, valóban tündöklő arab környezet a gyermekkori mesék megelevenedése, a herceg alól csupán a fehér ló hiányzik: na meg az „egyedi" pecsét. Mert bizony az utána érkező folytatás emelte ki a rétegjátékok közül a SoT-ot: a Warrior Within „darkos" megközelítése, akcióközpontúvá tétele elherdálta az örökséget, a kaland, a felfedezés, az izgalom és a magány örökségét. Perzsia hercege tündökölt és tündökölni fog, az új sarjakra pedig az enyészet és a pusztulás vár.

5. OUTRUN 2

Ha a Burnoout 3 volt a destrukció ódája, akkor az Outrun 2 az árkád versenyzés szimfóniája – egyszersmind egy klasszikus felélesztésének iskolapéldája. A nyolcvanas évek Outrunja a letűnt aranykorszak hírvivője, a felhőtlen szórakozás, az érmecsengés és a digitális médium első lépéseinek megörökítője. Az AM2, a SEGA, a játékipar akkor még alkotott, innovatív és félelmetesen kreatív volt: mert akkor erre volt szükség, hiszen az éppen születőben lévő ág még őszies magányában csüngött a semmi fáján. Nem voltak jól elkülöníthető szegmensek – volt egy massza, melyben vagy benne volt valaki, vagy nem: nem voltál geek, ha szeretted a Pac-Mant, vagy elverted a zsebpénzed jelentős részét a Galagában. Nem voltál „játékos", csupán egy egyszerű halandó aki betért az árkád szentélybe. Aztán a szcéna maga ellen fordult, hagyományhű szamuráj módjára saját gyomra mélyébe vágta a szamuráj kardot, majd saját hamvaira építkezve felhúzta Bábel tornyának alapjait. A kilencvenes évek közepétől megindult az a folyamat, melynek végnapjai mostanság telnek – a videojátékok meghonosítása a nappaliban megölte az árkádot: globálisan. Hiába a japán szentélyek, a nyugati minimál bevásárlóközpont centrikus helyőrségek, a játékterem, mint olyan az underground szubkultúra része lett, ahelyett, hogy továbbfejlődött volna. Az Outrun 2 ezen paradox helyzet testamentuma – a konzol megölte az árkádot, most pedig vissza akarja hozni azt a korszakot. 17 évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy ezzel megpróbálkozzon, a járulékos portokat nem számítva: mert bizony az Outrun 2 a „modern old-school", az antik restaurációja, két jelentősen eltérő közösség egy tető alá hozásának temploma. Az O2 lehetett volna rosszabb, sokkal rosszabb is – szürke, homályos átirata egy hasonlóan középszerű gépnek, ehelyett instant klasszikus, telt idomú nehézbombázó született a hosszú vajúdás után. Nyomd a gázt, döntsd be a kocsi farát, csikorgó kerekekkel, csúsztatva vedd be a kanyart, nézd a tájat, élvezd a száguldás, a vezetés élményét: mert erről szól az Outrun. Ez nem a Gran Turismo, a precíz mérnöki álszimulátor, a realitás átrángatása a virtuális térbe. Az Outrun 2 benzingőztől és a kipufogóból áradó fülledt meleggel ötvözött utazás, utazás a Föld tájai és az emberi kultúra állomásai között a – a „Palm Beach" napsütötte homokos tengerpartja az ősapa vibrálásának lenyomata, míg az újonnan kreált szintek az ifjú sarj gyöngyszemei - a „Cloudy Highland" a brazil kávéföldek felhők uralta tája, a „Tulip Garden" a holland virágmezők meseszerű ábrázolása, az „Industrial" Complex" a modern indusztriális társadalom korhű rajza. Az anyósülésen ülő szőke az emberi faj emocionális hullámvasútjának tökéletes ábrázolása: a vesztes pozícióba csúszás alatti hajcihő, a győzelemmámorban fürdő önfeledt kézcsóválás a száguldás profizmusának és gyatraságának visszajelzései. Az Outrun 2 pontosan az, ami a Doom 3 volt a Doomnak: ugyanazok a trükkök, ugyanaz a táj, ugyanaz a megszokott játékmenet, csak épp csillogó, hightech gúnyába öltöztetve. Az Outrun 2-nek nincs párja, egyszerűen nem lehet, hiszen az Outrun 2 maga a megtestesült tökéletesség – vele csupán csak a majdan érkező Outrun 3 említhető egy lapon, mely remélhetőleg örökli a varázst: ha nem, akkor átadja magát az enyészetnek – de ez a gyémánt mindig is csillogni fog.

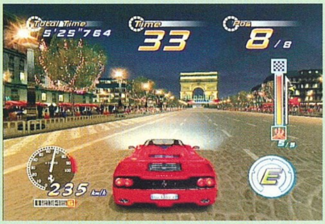








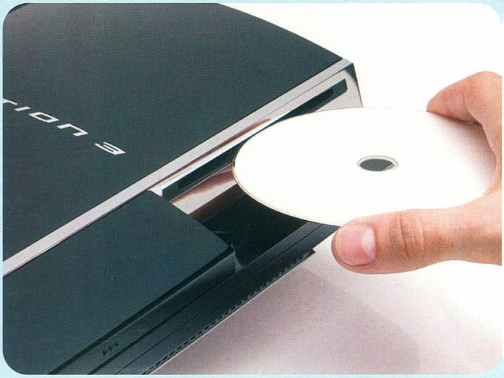




Nyereményjátékot hirdetünk: az az első öt ember, aki helyesen megtippeli, hogy mely játékok szerepelnek a soron következő 4-3-2. helyen, egy-egy pólóval lehet gazdagabb. A tippeket fórumunkba várjuk (http://www.576konzol.hu) a megfelelő topicba – sok sikert!

Wilson

PLAYSTATION 3 MÍTOSZVADÁSZAT





Bár a sors úgy hozta, hogy Európa nem kap idén PS3-at (lásd hírszekció), az elmúlt hónapok során annyi levelet, telefont és fórumbejegyzést kaptunk a részleteket illetően – elsősorban a technikai alapfogalmakat tekintve –, hogy itt az ideje egy kis felvilágosító előadásnak. Megcáfolunk / megerősítünk pár mítoszt, bemutatjuk az alapfogalmakat, a különböző kiszerelésű gépeket, a csatlakozókat, valamint adunk egy kis útmutatást a vásárlást illetően (mindezt árak nélkül) – a leírtak jelentős része az Xbox360-ra is igaz, így aki konzolvásárlás előtt áll és nincs tisztában a dolgokkal, annak álljon itt ez a két oldalas kis szösszenet segítségül.



BASIC VS PREMIUM

Bár a Sony 2005-ben még határozottan cáfolta, az idei E3-on már biztossá vált, hogy a PLAYSTATION 3 két kiszerelésben érkezik, eltérő árazással és értelemszerűen más és más funkciókkal / eszközökkel.

Először is itt van a belépőszintű **Basic csomag** – benne pedig a gép, egy 20 gigás winchesterrel, egy darab HDMI porttal, vezeték nélküli (Bluetooth) kontrollerrel, Blu-Ray meghajtóval, kompozit AV kábellel... és ennyi. A gép még így is teljes értékű, tökéletesen lejátssza a Blu-Rayen érkező tartalmakat (játékot és filmet), csupán nem tartalmaz annyi kényelmi funkciót, mint a Premium kiadás.

Az a **Premium kiadás**, ami borsosabb ára miatt lényegesen több kütyüvel rendelkezik. A winchester itt is alapfelszerelés (igaz, itt már a 60 gigás változat), a Blu-Ray meghajtó, a vezeték nélküli kontroller és a kompozit AV kábel úgyszintén, azonban itt már van flash kártyaolvasó, beépített Wi-Fi adapter, HDMI port, valamint a lemezbeszívó tálca fölötti rész nem műanyagból, hanem ízléses fémből van.

Mit jelent ez a gyakorlatban? Azt, hogy aki teljes multimédiás élményre vágyik, mindenképp a Premium kiadást válassza. Aki a Basic mellett dönt sem szenved csorbát, csupán le kell mondania a különböző kártyaolvasókról, a vezeték nélküli internet-csatlakozás lehetőségéről (mely nem nagy érvágás, a hagyományos kábeles megoldással ugyanúgy csatlakoztatható hozzá mind a net, mind bármely más kompatibilis eszköz). A vezeték nélküli kontrollerről azonban nem kell lemondania senkinek, ez mindkét csomag alaptartozéka, ráadásul a beépített akkumulátornak hála elemekkel sem kell szenvedni, a géphez mellékelt USB kábellel akár játék közben (?) is tölthető lesz az alkalmatosság.

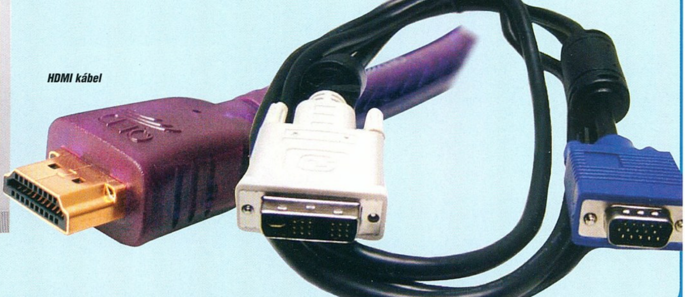
HDTV VS SDTV

Bár a HDTV témát már kismilliószor körbejártuk, azért a biztonság kedvéért írjuk le újra – HDTV-nek tekintünk minden olyan televíziót, mely 16:9-es képarányú, megbirkózik az 1080-as interlaced vagy progresszív szignállal, valamint a 720 progresszív jellel. Konyhanyelven a HDTV pozitívumai: szélesvásznú kép, nagyobb felbontás (ezáltal lényegesen jobb a képminőség). HDTV többféle is lehet, létezik hagyományos képcsöves verzió is, de a leginkább az LCD, a plazma és a projektoros megoldás az elterjedt. Fontos: nem minden böszme nagy plazma / LCD minősíthető HDTV-nek, csupán az, amelyen szerepel a "HD Ready" felirat, vagyis megfelel a specifikációnak. Ahhoz, hogy képességeit kihasználjuk, szükség van nagyfelbontású jelre – ez lehet TV adás (hazánkban várhatóan csak valamikor 2012 tájékán kezdik sugározni az első kísérleti adást, külföldön már jóval elterjedtebb), vagy a konzolból kijövő jel: és akkor el is érkeztünk a PS3 / Xbox 360 csatatérre. Ahhoz, hogy maximális élményben legyen részünk, ajánlott a HDTV vásárlás – általa teljes valójában élvezhető az elénk rakott látvány, minden részlet kitüremkedik, jelentősen megnő az élmény.

De oszlassuk el is mindjárt a legnagyobb hoaxot (hoax = alaptalan, pánikkeltő pletyka): a hagyományos, képcsöves televíziók (ezeket hívjuk SDTV-nek) is tökéletesen együttműködnek az új konzolgenerációval – vagyis a jelenlegi apparátus lecserélése nélkül is használható a PS3 / Xbox360 mindenfajta szaggatás, vagy inkompatibilitás nélkül. Ennek persze ára van, a képminőség jelentősen romolhat, azonban tény – még így is makulátlan az élmény, a nextgen konzol attól még ugyanúgy nextgen látványt produkál, ha hagyományos TV-n nézzük: csupán az elvakult techgeekek mantrája az, hogy HDTV nélkül nem több az egész egy felpiszkált előző generációnál.

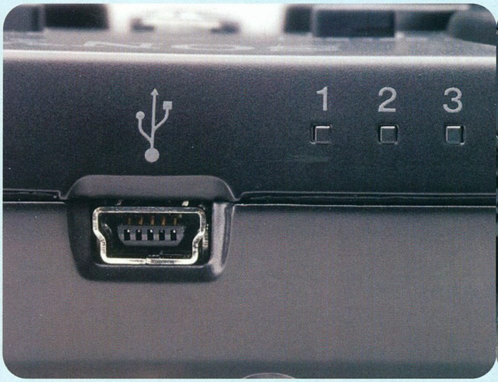


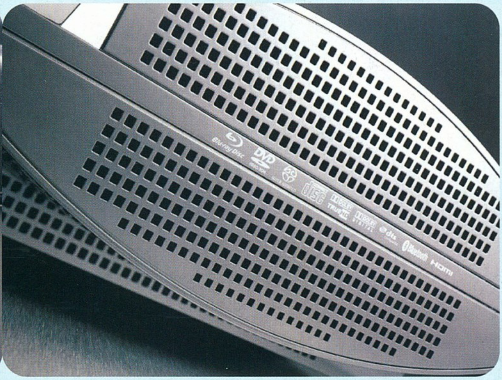
Multimédia monitor



HDMI kábel

DVI-VGA kábel





Külön kábel-csatlakozó vásárlása nem szükséges sem az SD-, sem a HDTV-re való rákötéshez – a csomagban alapból mellékelt SCART átalakítóval a hagyományos, míg a komponens HD-AV kábellel HDTV-re köthető. A helyzet csupán a HDMI esetében más: térjünk is át arra.

HDMI

Újabb mozaikszó, manapság igen sokszor emlegetett – a High Definition Multimedia Interface (vagyis HDMI) egy olyan új digitális adatátviteli interfész, ami egyetlen kábelen át továbbítja a nagyfelbontású és kiváló minőségű digitális videojelet a több csatornás audio jellel együtt. Konyhanyelven: nem kell SCART átalakítóval, több kábellel birkózni, elég csupán egyetlen egyet használni. Mire is jó ez a gyakorlatban? Nos, ezáltal lényegesen jobb kép- és hangminőség érhető el, a játékok az elérhető legnagyobb felbontásban futnak, így minden részlet kristálytiszta, a pengeéles kép szinte kettémetszi bárki retináját. Másik felhasználási módja az új adathordozókra préselt filmek esetében keresendő, a Blu-Ray / HD-DVD-n kiadott filmek ugyanis olyan másolásvédelemmel vannak / lesznek ellátva, melyeknek köszönhetően az amúgy nagyfelbontású filmek DVD minőségben tekinthetők meg, ha az ember nem HDMI képes TV-n át, analóg kábelekkel (például a jól ismert kompozittal – vörös, zöld, kék csatlakoz) próbálja megtekinteni őket. Szerencsére ez a másolásvédelem csak valamikor 2010 környékén aktiválódik – úgyhogy emiatt jelenleg nem kell aggódnia senkinek, maximálisan megkapja a nagyfelbontás élményét a jelenleg elérhető technikai színvonalon.

Végül is akkor mi az egész hátránya? Nos, jelenleg leginkább az, hogy HDMI csatlakozóval felszerelt HDTV kevés van – nem csak itthon, hanem világszinten. Az indok egyszerű, az ilyen csatlakozóval felszerelt TV-k többsége a prémium kategóriát képviseli, vagyis alaposan a zsebünk mélyére kell nyúlni – vannak persze olcsó LCD kijelzők ilyen csatlakozóval, csak ugye jobb a minőséget szem előtt tartani és csak azután foglalkozni a felszereltséggel. E nélkül is szépek, jól játszhatóak lesznek a filmek / játékok? Természetesen: ez csupán minőségi előrelépést jelent, a teljesítményt nem befolyásolja.

A PS3 mellé azonban nem mellékelnek HDMI kábelt, így ahhoz, hogy kihasználhassuk az 1080p (és az ezt fogadni képes HDTV) előnyeit, 5-8 ezer forintért külön kell megvásárolnunk egy elektronikai boltban a szükséges eszközt – az összeg nem üt szíven senkit, tekintve, hogy a HDMI képes TV-k ára milyen magasságban mozog: akinek arra futja, annak ez csupán járulékos kiadás. Alternatív megoldásként szóba jöhet a monitor használata.

MONITOR

Monitorra kötni több dolog miatt is hasznos: egyrészt, mert így kisajtolható a konzolból az elérhető legnagyobb felbontás (feltéve, ha erre a monitor is képes, ami függ a paramétereitől, fajtájától), másrészt pedig mert monitorból még mindig több van otthon az átlagember otthonában, mint HDTV-ből. Ahhoz, hogy kihasználhassuk ennek az alternatív képmegjelenítő eszköznek az előnyeit, szükség lesz egy a csomag részét nem képező, külön megvásárolható VGA vagy DVI kábelre.

Fontos azonban tudni, hogy az elérhető maximális felbontás függ a monitor fajtájától, típusától: a régebbi modellek nem képesek a maximális HD élmény átadására, ám az újabb (és kicsivel drágább) TFT darabok igen – azonban mielőtt mindenki a boltba rohanna vásárolni, érdemes szem előtt tartani pár alapdolgot. Mivel a nextgen játékokat szélesvásznú megjelenítőre tervezik, a klasszikus négyzet alakú (4:3-as képarányú) képernyőn torzulhat a kép, legjobb esetben is alul és felül fekete csík jelenik meg (valahogy úgy, mint DVD lejátszásnál). Ráadásul mivel hangfalat nem ültetnek a monitorok többségébe, gondoskodnunk kell erről is – éppen ezért a legegyszerűbb olyan multimédiás TFT monitort választani, melynek képmérete legalább 19", 16:9-es képarányú (vagyis hosszában széles). Az ilyen paraméterekkel bíró darabok alig drágábbak az átlagos TFT monitoroknál, így ha lehet ne a pénztárca, hanem a szükségletek döntsenek – monitort nem egy évre vesz az ember, inkább tessék kicsit spórolni mint sóherkedni és az olcsóbb típust megvásárolni.

KOMPATIBILITÁS

Nos, jelenleg erről tudunk a legkevesebbet – az alant elterülő sorokban a jelen állás szerinti (szeptember vége) helyzetről tudunk tájékoztatást adni, az esetleges változásokért elnézést kérünk.

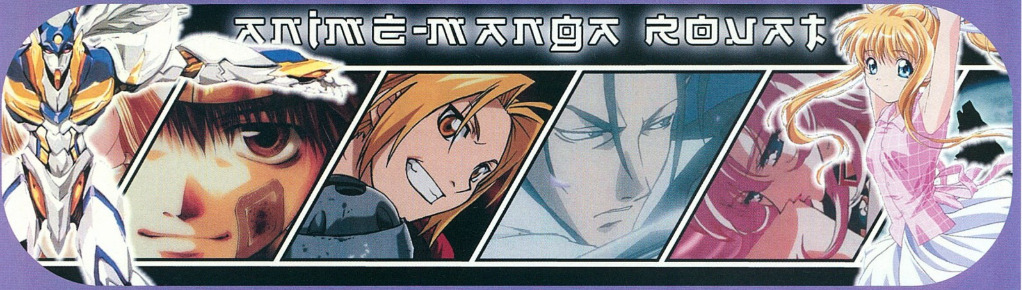
A PS3 a Sony állítása szerint minden olyan PS1 / PS2 játékkal kompatibilis lesz, mely fejlesztése során tartotta magát a Sony által előírt technikai checklisthez – vagyis durván pár ezer cím alapállapotban futtatható (legalábbis elméletileg): azonban a korábbi eszközök használata nem lehetséges, egyedül csak a memóriakártyák lesznek használhatóak, azok is csak egy külön megvásárolható adapter segítségével – azzal azonban a régi mentések a beépített meghajtóra másolhatók –, az előzetes ígéretek szerint menteni Memory Stickre is lehet. Elképzelhető, hogy az USB csatlakozós PS2-es eszközök (kormányok, fénypisztolyok, egyebek) kompatibilisek a géppel, ám ez még ingoványos talaj, így biztosra nem mehetünk.

Ellenben a CD, valamint DVD lejátszás biztos, így a régi filmek / hanganyagok ugyanolyan minőségben és mennyiségben futtathatóak, mint a PS2 esetében – mindenfajta külön megvásárolandó eszköz vagy szoftver nélkül.

Nos, ennyi lenne alig 2 oldalas útmutatónk – remélhetőleg eloszlattunk pár mítoszt, megmutattuk az utat pár bizonytalan vásárló számára, ismertettük az alapvető fogalmakat és a technikai szakzsargon mögött megbújt érdekességeket – ha valakinek mégis gondja lenne, látogassa meg fórumunkat, ahol biztos talál megoldást a problémájára (http://www.576konzol.hu).

Wilson





NEGYEDI FELVONÁS: FRISS HÚS

A legutóbbi alkalomkor a cikkíró fejében egy új koncepció kezdett kikristályosodni – kissé misztikusabb, elvontabb irányba szerettünk volna elindulni, ám mint oly gyakran, ezúttal is közbeszólt a sors: az XXX Holic megtekintésekor úgy döntöttünk, hogy ezúttal nem fogunk egy stílust kiszemelni, ellenben a bemutatott darabok mindenképpen frissnek kell, hogy legyenek: olyannyira, hogy egyikük pontosan a lapzárta idején fejeződött be japánban. A rovatot olvasók időről-időre számíthatnak majd arra, hogy az éppen aktuális, most futó sorozatokkal is foglalkozunk – pszichológiailag másképp áll hozzá az ember az adott sorozathoz, ha minden része elérhető számára, és másképpen akkor, ha az epizódok között hetek telnek el: utóbbi esetben kevésbé elnéző, ha rétestészta módjára húzzák a történéseket, vagy jóval többet gondolkozik a félbehagyott plot várható befejezésével kapcsolatban. Komédia, akció és misztikum – kezdjük hát.

OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB

Amikor az embernek nincs ideje minden sorozatot végignézni, egy idő után fenntartásokkal kezeli az olyan odakint divatos stílusjegyeket magán viselő animéket, melyek az iskolai életet mutatják be vagy csak egyszerűen „vígjáték" kategóriába sorolhatók. Amikor azonban olyan stúdió áll a cím mögött, mint a BONES (többek között a Full Metal Alchemist, Wolf's Rain vagy a RahXephon hozható összefüggésbe ezzel a remek animátor csapattal), és amikor a cikkíró minden második animátor ismerőse sikoltozva meséli, hogy mennyire jó animét talált – igen, az Ouran High School Host Clubról van szó. Az pedig már csak hab a tortán, hogy a jobb sorsra érdemes kollégiumban lévő japán-gyűlölő (nem az embereket, csak a zenét, az animét, a mangát, a kultúrát – mindent) szobatárs egyből félretette a World of Warcraftot csak emiatt az anime miatt : több, mint elegendő érv eme sorozat mellett. De nézzük meg közelebbről a dolgokat, kezdve a történettel.

Fujioka Haruhi kitűnő tanulmányi képességei révén bekerülhetett az elképesztően nagy hírnévnek örvendő, csak a leggazdagabb elit ifjú tanulóit befogadó „Ouran" névre hallgató gimnáziumba. (A gimnázium nem a legjobb szó, mert a japán iskolarendszer, mint ahogy azt már a Big / Antaru páros említette, nem úgy szinteződik, ahogy nálunk.) Csendes helyre vágyva nyitott be az egyik zenei foglalkozásoknak fenntartott hallba, amikor is a „Host Club" csoportba botlik. A csapat azonmód be is mutatkozik neki, majd elmeséik a célt: a Host Club az unatkozó és kalandra vágyó hölgyeknek készült, akiket ez a hat srác az összes létező eszköztárral próbál szórakoztatni - az esetek nagy részében elképesztő hatékonysággal. Minden klubtag különböző stílusú, az ikerpár (Hikaru / Kaoru) például a testvéri szeretet néha elég erőteljesen eltúlzott alkalmazásával, míg a Honey-senpai névre hallgató legifjabb csemete a gyermeki ártatlanságával és mosolyával csábítja el a vendégeket: és itt ne egy-egy mosolygó hölgyre tessék asszociálni, hanem fangirlök egész hadára, akár több százas nagyságrendben is. Haruhi ezt megtapasztalva inkább menekülne – balszerencséjére azonban eltör egy 8 millió Yen értékű vázát. Mivel mögötte (egyedüliként ebben az iskolában) nem áll egyetlen nagy cég, vagy nemesi család sem, kénytelen maga visszafizetni a tartozását: mindezt úgy téve, hogy ő maga is beáll a Host Club tagjai közé, nők szórakoztatásának szentelve szabadidejét. Ennyi pontosan elég a történetből, főleg azért, mert már az alaphelyzet is meglepetésekkel kecsegtet, s ahogy azt a mangában látni lehetett, a történet először másodlagos, és a hangsúlyt arra helyezték a készítők, hogy a Host Club szereplőit mindenféle különleges kosztümökbe öltöztessék – az egyik epizódban például Haruhi a Shinshengumi egyik legnagyobb alakját, Okita Soujit alakítja majd.

Hogy mi teszi az Ourant nagyszerűvé? Vicces, elképesztően mulatságos: már csak az az irtózatos társadalomkritika is káprázatos, amivel a mai japán (és bárhol a világon máshol is jelen levő) „fangirlöket" (akik nem ismernék ezt a definíciót: a cool pasik látványára sikoltozó, elképesztően fizetőképes anime-, mangarajongó réteget nevezzük így) parodizálják ki – maga a módszer azonban nem idegeskedésre, hanem inkább harsány kacagásra késztet majd minket, minden epizódban. A seiyuuk szokás szerint hozzák a formájukat, szó nem érheti a ház elejét, a megrajzolás viszont olyan flexibilis, hogy csak na: a csapat főnöke, Tamaki-senpai például egyik pillanatban három színnel, két egyszerű vonallal van ábrázolva, majd egy perc múlva betölti alakja az egész képernyőt, csillog a szeme, effektorgiában úszik a képernyő – haláli. Ez utóbbi egyébként annak is köszönhető, hogy direkt módon ábrázolták Tamaki változékony hangulatát. A sorozat 26 epizódból áll, és pontosan a lapzárta előtti pénteken ért véget – a manga ettől függetlenül fut tovább, így aki megszerette ezt a díszes kompániát, velük tarthat képregényes formában… ki tudja, meddig.





ERGO PROXY

Az Ergo Proxy idén nyáron, pontosan időben érkezett. A cikk szerzője már épp lemondani készült arról, hogy ebben az évben (sőt, úgy ánblokk valaha többé) készül még valami értelmes sorozat, és már szinte minden újonnan bemutatott szériát górcső alá vetett – hogy rádöbbenjen, mind vagy szuperképességekkel megáldott csemeték pátyolgatása, vagy perverz fiúk és nem annyira perverz, de nagymellű lányok kapcsolatát mutatja be vicces formában. A kivétel természetesen erősíteni hivatott a szabályt: az Ergo Proxy pedig ez a kivétel. A történet egy alternatív jövőben indul: az emberek burokba zárt városokban tengetik mindennapjaikat, legtöbbjüket egy „autorave" névre keresztelt személyi robot figyeli: méri pulzusukat, aktuális kedvüket, és bármi rendellenesség esetén értesíti a hatóságokat. A főszereplők Real Mayer, a polgármester unokája, és mellesleg nyomozó – a hölgy megpillantásakor már érezni lehet, hogy ez a történet kilép az átlagos sorozatok által megszokott színek bűvköréből: fekete haj, erősen sminkelt, nagy szemeket mellőző arc: megnyerő stílus, ez már egyszer biztos. Real egy ügyön nyomoz, melynek középpontjában az emberiség nagy fenyegetése, a Cogito névre hallgató vírus áll: az élet emiatt az organizmus miatt lehetetlen a burokban élő városokon kívül, és a cogito ráadásul misztikus módon képes az autorave-eket is megfertőzni, akik ekkor érzelmekkel és akarattal rendelkező emberré válnak. Az ilyen autorave-ek legtöbbször a saját gazdájuk ellen fordulnak, egészen addig folytatván ámokfutásukat, amíg valaki el nem intézi őket. A nyomozást egy különlegesen gyors és abszurd kinézettel rendelkező lény szakítja meg – a később „Proxy" néven definiált létezés rejtett indítékokkal rendelkezik, sérthetetlen és komoly erőkkel bír –, ezt a nézők egy mészárlás során tapasztalhatják meg először. A Proxy egy frissen idetelepült embert, Vincent Law-t üldözi, hogy pontosan miért, azt az üldözött nem tudja: neki ez az egyetlen célja, keresése során csatlakozik hozzá egy fertőzött autorave, a kislány testet használó Pino – kinek megnyilvánulásai néha megrémisztik, néha mosolygásra késztetik a nézőt. A történetet ismételten nem akarjuk lelőni – jelenleg is futó, hamarosan végéhez érő sorozatról van szó, melyben több szálon futó cselekményt ismerhetünk meg –, a szálak néha keresztezik egymást, hogy aztán ismét saját útjukat járják tovább. Az animáció első osztályú, rengeteg számítógépes CG-animációt alkalmaztak, de ez egyáltalán nem ment a minőség rovására, sőt – a színvilág a stílushoz mérten a szürke színeket használja, egyedüli kivétel talán a szereplők ruháiban keresendő: Pino rózsaszín nyuszidressze, Vincent egyre fakóbb vörös ruházata, Real kék sminkje, mind erős kontrasztot alkotnak a háttérrel, de ez egy cseppet sem zavaró. A zenékről nem lehet túl sokat elmondani: precízen kiszámították, minden helyzethez a megfelelő stílusú dallam szolgáltat alapot – kár, hogy semmi kiemelkedő, vagy emlékezetes dallamról nem tudunk beszámolni. Sebaj, a történet és a vizualitás mindezért kárpótol, így egy szavunk sem lehet, akiket érdekelnek a komolyabb darabok, azoknak erősen javallott az Ergo Proxy mielőbbi megtekintése.


Ergo Proxy



Ergo Proxy

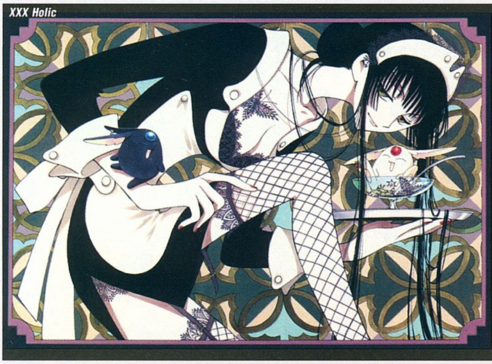
XXX HOLIC

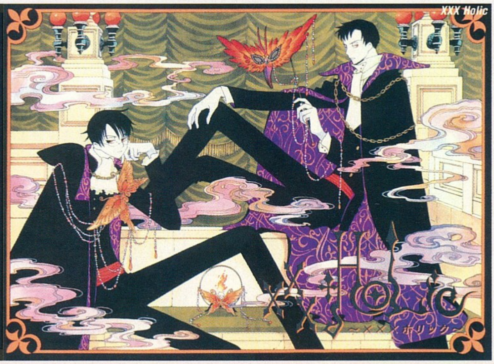
És végezetül következzen a „misztikus" darabokkal való kapcsolódási pont, az XXX Holic. A CLAMP alkotása természetesen az azonos nevű mangán alapul, és a Tsubasa Chronicles-szel ellentétben most nem a Bee Traint bízták meg az anime elkészítésével, hanem a nagynevű (Ghost in the Shell, Blood+) Produciton I.G. csoportot – aki még nem látott volna újabb CLAMP műveket, készüljön fel az erősen torz, hosszú kezű és hosszú lábú karakterekre – gyorsan meg lehet szokni, majd utána semmi probléma nem lesz a sorozat kinézetével.

A Holic a modern japánba kalauzolja a nézőt, ahol egy átlagos diák, név szerint Watanuki Kimihiro sorsát lesz szerencsénk megismerni: kiderül, hogy a srác mégsem annyira hétköznapi, hisz képes látni a szellemeket. Nem fehér köpenyes lényekről van szó, hanem a gonosz és kevésbé gonosz létformákra, melyek megszállják az embereket vagy épp egyes helyekhez kötődnek. Ez az élmény számára sem éppen kellemes, így minden vágya az, hogy ettől a képességtől mihamarább megszabaduljon: így találkozik össze a Yuko névre hallgató boszorkánnyal, aki egy alkut ajánl hősünknek. Watanuki megszabadulhat ettől a képességtől, ha cserébe a boszorka szolgálójává válik, és „részmunkaidőben" feladatokat teljesít neki – mely feladatok nem ritkán abban merülnek ki, hogy az alkoholt igencsak kedvelő hölgynek mindenféle egzotikus ételeket készítsen –, a többi megbízás azonban igen izgalmasnak ígérkezik. A fiú közben megtanulja másként látni a különleges világ dolgait, és rengeteg újszerű élményben lesz része.

Nem hangzik túl lebilincselően – mégis az. Az XXX Holic sajátos hangulattal rendelkezik, és folyamatosan csepegteti a néző felé a japán mitológia kisebb-nagyobb elemeit – a sintoizmus felszínét kapargatva ezáltal. Szellemek, Kitsune éttermek, az időjárásért felelős Kami, rossz szokásokat betegséggel jutalmazó démonok – minden van itt, ami csak elképzelhető, mindez olyan hangulatos zenével megtámogatva, hogy az összkép felejthetetlenné válik. Az XXX Holic nem akar világot megváltani, csupán azt ajánlja, amit a mangája tesz már évek óta: szórakoztatja nézőit-olvasóit. Ritka, hogy ilyen hangulatos módon, kliséket mellőzve teszi ezt egy sorozat: jelen esetben pontosan erről van szó. Még úgy is ajánlott darab, hogy most fut: vannak sorozatok, melyek elképesztően idegőrlőek tudnak lenni az állandóan alkalmazott cliffhangerek miatt – az XXX Holic nem ilyen.

Oldern

XXX Holic


XXX Holic






Üdv ismét mindenkinek a Retro kuckóban! Ugyan az 576konzol.hu fórumain tett lépéseink a rovat jövőbeni összetételének olvasói kívánságlistájára nézve eddig még nem váltottak ki hisztériahullámot, a lap IRC csatornáján tett próbálkozásoknak köszönhetően szép számmal érkeztek kérések különböző játéktermi ismertetőkkel kapcsolatban. Mivel az újság nektek, a T. olvasóknak készül, szeretnénk minden tekintetben kihasználni az 576konzol.hu hasábjait arra, amilyen célból létrejött: **gyertek beszélgessünk**! A lap online kivetülésével lehetőséget adunk arra, hogy ti is formáljátok a Konzol belső tartalmát, ezzel még egyedibbé téve azt. Az e havi szám játéktermi körképéért külön köszönet illeti az #576 csatorna rendszeres és aktív látogatóit, és az aktív fórumtagokat !

Olybá' tűnik, hogy IRC-es barátaink változatos és remek produktumokat válogattak össze az elmúlt tizenöt év terméséből. Ebben a hónapban főként a nagygépes szimulátorokról lesz szó, de az 576 Team által preferált shooter szekció oltárán is áldozunk egy keveset az istenek kiengesztelésére (Ugyanis az alábbi három produktum nyomokban shmup-vonásokat tartalmaz – reméljük, hogy cselekedetünkkel újabb remekművek potyognak majd az égből, ha nem is a játéktermekbe, de a jelenlegi konzolgenerációra mindenképp.) Kezdjünk is bele!

Kopa maestro ötlete okán néztünk alaposabban körmére az AfterBurner egyes és kettes számú példányainak. Talán kevesen tudják, de az 1987-ben épített szimulátor volt a világ első, mozgó pilótafülkés óriás-szimulátora, amelyet a piacra dobtak. A SEGA korán felismerte a rendszerint hatalmas képernyővel és megkapó kialakítással bíró játéktermi gépekben rejlő erőt: ez volt ugyanis az egyik lehetséges kiút az évtizedek óta veszteséges arcade iparág megreformálásából. Többek között ezért találhatóak a mai játéktermekben is döntő többséggel nagy képernyős, projektoros szimulátorok, táncgépek, fénypisztolyos okosságok és hálózatba kötött multiplayer-orientált versenyjátékok. Az AfterBurner egy kezdetleges próbálkozású 3D-s repülőgép szimulátor volt, amelyben a grafikai megvalósítás poligonok helyett még a régi jól bevált sprite-alapú technikát mozgósította. A játék különböző szintjein számos vadászgépet és ellenséges célpontot kellett likvidálni (az általános gépfegyver mellet rakéta is rendelkezésre állt a keményebb célpontok megsemmisítéséhez): a befogást célkereszt segítette, amelynek használatával együtt a pilótafülke és a képernyőn látott gép is mozgásnak indult (valami hasonlóra gondoljatok, mint az Utolsó Csillagharcos c. filmben az űrvadász pilótafülkére). Ez hatalmas újításnak számított akkoriban, mégis a lehetséges bukta miatt az AfterBurner két változatban került piacra. Egyik egy hagyományos, talapzaton álló átlagos kabinetben, másik pedig a Sega mérnökei által kifejlesztett óriás szimulátorban kapott helyet. Számunkra utóbbi érdekesebb: a mellékelt képen láthatjátok, hogy egy horizontálisan nem, de vertikálisan forgó elektronikus motorok által működtetett masináról van szó, amely a Terminator 2: Az ítélet napja c. mozifilmben való szereplése után még nagyobb népszerűségre tett szert (John Connor játszik vele a film játéktermi jelenetében – a forgó, mozgó szimulátor bizony maga az AfterBurner játékgép, amikor a barátja közli vele, a T-1000-es épp most érdeklődött utána). Ha felfelé, vagy lefelé nyomtad a gép irányításáért felelős joysticket, a vertikális irányokba mozgatható alkalmas pilótafülke vadul elindult és a megfelelő szögben felfelé, vagy lefelé fordította az ülésbe szíjazott játékost. Sajnos a vertikális irányok melletti egyidejű jobbra és balra mozgást túlságosan drága lett volna kivitelezni, így a Sega mérnökei költségkímélőbb megoldást találtak ki: nem a gépet, hanem csak a benne rögzített ülést varázsolták elmozdíthatóvá, ezzel elnyerve a négy égtáj felé való realisztikusnak ható mozgás lehetőségét. A nagy CRT monitoron megjelenő játék amúgy nem volt túlságosan nehéz, de első néhány alkalommal biztosan elvéreztünk a korai szakaszban: ez nagyrészt a furcsa helyzetnek, a folyamatosan mozgó kabinetnek és a fülünkbe ordító vad zenének volt köszönhető. Megfelelő mennyiségű gyakorlás és az újszerű élmény befogadása után viszont relatíve könnyű játéknak tűnik a dolog, verejtékcseppeket esetleg csak az utolsó néhány pálya okozhat a játékosnak. A kijelző mellett két további felvillanó lámpára, a „vészhelyzet" és a „célpont befogva" elnevezésű fényekre is oda kellett figyelni: utóbbi azt hivatott jelezni, hogy egy ellenséges gép bemérte a repülőgépünket, így azonnal kitérő manővert kell alkalmazni, különben porrá robbantunk a légtérben. A dolog érdekessége, hogy a felvillanásért és kialvásért felelős elektronika a masszív használat és rázkódás következtében bizonyos időközönként cserére szorult, ugyanis azok a meghibásodást követően a veszély elhárulásával nem aludtak ki, folyamatosan égve maradtak. A szokásos három élet elvesztése után a

















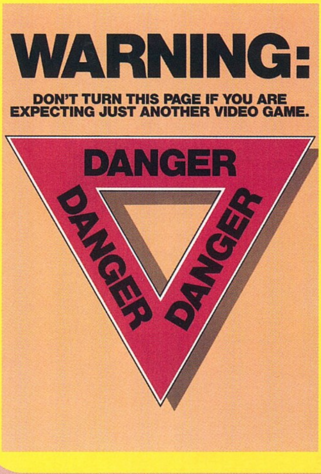




folytatás visszaszámláló lejárta után a gép attól a ponttól fogva demózgatott, ahol a játékos elhalálozott – természetesen a program további meglepetéseit nem lőtte le, a bemutató jellegű működés csak bizonyos ideig volt látható. Mivel az AfterBurner sokkal inkább technikai csoda volt, mint konkrét játékgép, ezért csak nagyon kevés példány látott belőle napvilágot, s azok is csak főként japán földön terjedtek el. Bár a nagyközönség később Master Systemen, NES-en, Megadrive-on, és PC-n is kipróbálhatta, ezek a verziók természetesen közelébe sem értek az eredeti árkád változat látványának és hangulatának. Megjegyzendő, hogy a program árkád verziója a nagyszerű Shenmue II-ben is megnyerhető, sőt! A klasszikus DC játék árkád szegletében játszható formában van jelen, a 100%-os emulációnak köszönhetően. Az AfterBurnerben szereplő repülőgép egy későbbi játékban is felbukkan: egy évvel a program megjelenése után az 1998-as szintén árkád Power Drift című, szintén SEGA által készített versenyjátékban is előcsalogatható, ha a B és D opciók öt fejezetében az első helyen végzünk. Mivel a japán fogadtatás nagyszerűre sikerült, egy pillanatig sem volt kérdés, hogy az After Burner a világ többi pontján is hasonló sikereket ér majd el. A kezdeti hibákat, az esetlegesen fellépő mechanikai és elektronikai hibákat orvosolva még ugyanabban az esztendőben elkészült a 2.0-ás változat, amelyet nemes egyszerűséggel csak az After Burner 2 névre kereszteltek el. Ez a típus már a világ meghódítására készült, ezért rengeteg példányt szórtak szét belőle a különböző kontinenseken, elsősorban az Egyesült Államokban és később Európában. Kis hazánkban is találkozhattatok vele a nagyobb játéktermekben, még vidéken is akadt belőle elvétve egy-egy darab. A második felvonásban lecserélődött a „noname" vadászgép: helyére egy F-14-es Tomcat került, a pilótának pedig továbbra is a folyamatosan felé özönlő ellenséges vadászkötelékek leszedése volt a feladat, így a játékmenet nem sokban különbözött a prototípus példányban tapasztalttól. Egyetlen újdonság azért felfedezhető volt a kezelőpulton, ez pedig az utánégető funkció megjelenése. Az adott kart a megfelelő irányba eltolva plusz sebességet adhattunk a vadászgépünknek, így lényegesen egyszerűbbé vált a nehéz helyzetek elől való meglógás kivitelezése.

Hasonlóan pl. az Out Run példányaihoz, a SEGA szokása szerint több változatban is készítette a játékot: hol mezei kabinetbe, hol pedig a szervomotoros megoldás különböző változataiba programozták fel a board-ot. Természetesen a mozgatható verzió sokkal nagyobb népszerűségnek örvendett, mint a „standalone" típus, de a két verzió közötti különbség csakis a pilótafülke tulajdonságaiban mutatkozott meg. A két epizódot tekintve viszont már teljesen más volt a helyzet: amellett, hogy az érme bedobása utáni hangeffekt eltérőnek mutatkozott (a zenei aláfestés kisebb módosításokkal ugyan, de ugyanaz maradt), az utánégető megjelenése is alapjaiban változtatta meg a játékmenetet. A bevezetett irányítási metódus ugyanis változtatást eszközölt a feladatok felépítésében, mivel megjelentek a sebesség/menekülés/elkapás orientált missziók is. Az előbbiek tudatában érhető, hogy míg az After Burner csak tizennyolc pályát, addig a folytatás huszonegyet mondhatott a magáénak. A fegyverek közötti egyensúly is változáson esett át: az első részben használható rakéták sebzési értékét magasabbra, az előfordulásuk számát pedig alacsonyabbra módosították a fejlesztők. A folytatást a megjelenést követő három évben Amigára, Atarira, NES-re, Megadrive-ra, PC Engine-re és PC-re is elkészítették, viszont csak a Sega 32X és a Sega Saturn verzió nevezhető az árkád programkód direkt portjának. A Playstation 1-re készült variáns már sokkal inkább egy otthoni konzolhoz igazított példány hírében állt. Érdekesség, hogy az AfterBurner széria eredetileg egy II. világháborús témájú realisztikus szimulátornak készült, ám az ötletet a producerként ténykedő Yo Suzuki még a kezdeti fázisban elvetette mondván, hogy egy ilyen stílusú program nem illene bele az árkádvilág felhozatalába. Döntését az idő igazolta: máig elenyésző a WWII-es realisztikus szimulátoroknak a száma a játéktermekben, amely leginkább annak köszönhető, hogy ez a stílus idő- és minden egyéb játékbeli megkötések nélkül élvezhető csak – otthon, hátradőlve a karosszékben, megfelelő szimulátor joystickkel a kezünkben.

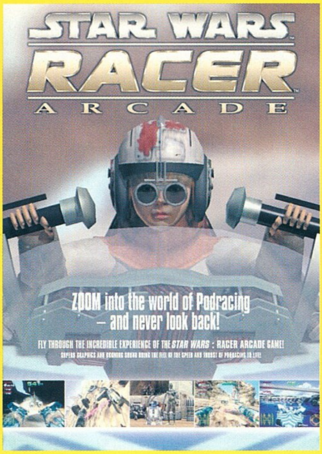
Árkád szimulátorokról lévén szó, nem mehetünk el szó nélkül minden idők egyik legjobb film-témáját feldolgozó árkád akció-shooter-szimulátor, a Star Wars Trilogy Arcade mellett sem. Nem árt valami mindjárt az elején tisztáznunk: a Sega Model 3-as 3D árkád rendszerére készült 1998-as produktum semmi rokoni szálat nem mutat az 1983-as ATARI és a későbbi, SEGA által készített 1993-as remake SW Arcade játékokkal. Cikkünk tárgya ugyanis a Lucasarts felkérése alapján készült, az eredeti Star Wars trilógia digitálisan feljavított mozifilmjeinek premierje alkalmából. A feladatot a projektoros szimulátorfejlesztésekben már jártas Service Games-re bízták, akik olyan monumentális alkotást készítettek, amely még a mai kor követelményeinek is maximáli-

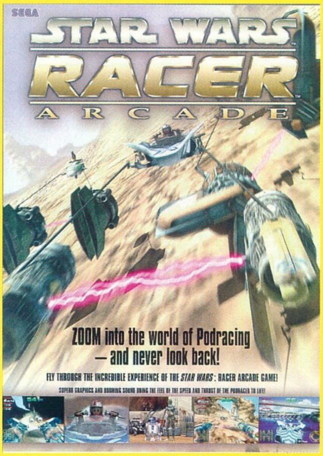






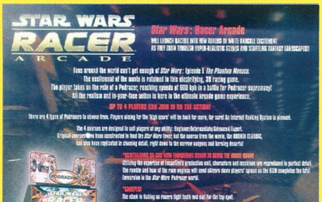






san megfelel. A videojátékot egy hasonló témájú flipper is követte, így a filmes eposz az árkád világ minden szegletében tiszteletét tette. Normál esetben egy átlagos szimulátorról lenne szó, ám az SW Trilogy Arcade nem az: amellett, hogy a trilógia összes nagyobb űrcsatájában részt vehetünk vele, teljesen egyedi járművekre és egyéb fegyverekre épülő jelenetet tartalmaz. A gép már elsőre is impozáns látványt nyújt: mint az After Burner esetében, itt is két típusú kabinet terjedt el a világon. Egyik egy hagyományos, ámde hatalmas SW logóval és speciális kiképzéssel készült ún. „álló" modell (LX típus), a másik pedig egy hatalmas (127 cm képátlóval rendelkező) projektorból és egy elé állított, ülve irányítható vezérlőkonzolból áll (DX típus), amely mögött a háromcsatornás, külön mélynyomóval ellátott hangrendszerrel megpakolt válaszfal található (lásd képünk). A Sega Model 3-as rendszerben rejlő 3D-s kakaó soha nem látott részletességgel pakolta ki a textúrákat a hatalmas kivetítőre: hasonló megvalósítást már a Virtua Fighter 3 és a Top Skater esetében is láthattunk, ott szintén ülve lehetett kooperálni a játékkal. A játékmenetet tekintve egyetlen joystick, a rajta levő ravasz, és a Special Event gomb volt felelős az irányításért: utóbbi egy véletlenszerűen felvillanó gomb volt, amelyet ha a csata hevében sikerült megnyomni, bónusz dolgokat és érdekes, a csata kimenetelét megváltoztató mozzanatokat vihettünk be. A SW Trilogy Arcade Az SW világ IV. V. és VI. epizódjába enged betekintést: a játék kezdetekor a három epizód valamelyikét kiválasztva vághatunk neki a küzdelmeknek, amelyek általában több felvonásra vannak osztva, de az egyes fejezetek között elméletileg nem lehet ugrálni, az adott scenariót teljesíteni kell a következőre ugráshoz. Az SW: The New Hope esetében a film utolsó fél órájának látványos harcát játszhatjuk újra egy X-Wing pilótafülkéjébe ülve, amikor is a Yavin környéki űrcsatában a halálcsillag felől érkező Tie vadászok kötelékeinek likvidálása a cél. Ha sikerül a feladatot teljesíteni, a következő küldetésként a birodalmiak támaszpontjának vájat-szerű szellőzőlabirintusában kell végigmanővereznünk ahhoz, hogy a protontorpedókat a megfelelő résbe belőve a filmben tapasztaltak alapján felrobbanthassuk a halálcsillagot. Az SW: The Empire Strikes Back c. felvonásban a film nyitóharcának, a jeges Hoth világának összecsapásait élhetjük át újra. A feladat első szeletét a Snowspeederek segítségével történő droid és AT-ST megsemmisítési folyamat jelenti, amelybe a fejlesztők még AI kooperatív jeleneteket is belecsempésztek, ugyanis a többi hósikló pilótát segítve az AT-AT négylábú lépegetők megcsáklyázása is ránk hárul. A veszélyes műveletet követő második küldetés a lázadók bázisáról való menekülés mozzanatait dolgozza fel: a jégbe vájt folyosókon birodalmi rohamosztagosokat lőve, a külső területeken Wampa szörnyekre vadászva kell eljutni a Millenium Falcon számára helyet adó hangár bejáratáig. Nem piskóta küldetésről van szó, az egyes felvonások között megfeleltetett nehézségi fokozatok alapján ez közepes erősségű feladat. Az eredeti trilógia befejező epizódjában, az SW: Return of the Jediben a filmtörténelem egyik leglátványosabb és leghangulatosabb száguldozós pillanatai elevenednek meg a játékos előtt: a két küldetés ugyanis az Endor bolygón történő védőpajzs-hatástalanítás mozzanatait dolgozza fel, amelyet az erdőben történő speeder száguldozás vezet be. Amellett, hogy figyelni kell az ütközés elkerülésére, még az ellenséges pilótákat is likvidálni kell, amely egyáltalán nem egyszerű móka. Igencsak tapasztalt játékosnak kell lenni a feladathoz, hogy eljussunk a következő misszió bevezetőjéig, amely a birodalmiak Endor bolygón épített bunkerénél történő csatározásba vezet be minket. Itt már kőkemény aprításnak lehetünk részesei, hiszen számtalan őr, katona, rohamosztagos és egyéb teremtmény állja utunkat. Az SW Trilogy Arcade játékmenetében viszont ez az egyetlen olyan felvonás, amely egy harmadik feladattal is felruházza a gyanútlan játékost. Az utolsó és egyben legnehezebb feladat a „A Jedi visszatér" halálcsillagot elpusztító csatája helyett (az a végső felvonás egyetlen küldetése lesz) az a pillanat, amikor egy blaster segítségével egymagunknak kell elpusztítani egy AT-ST monstrumot. A halálcsillag felrobbantása nincs az eredetileg választható küldetések között: csak akkor bukkan fel, ha mindhárom fejezeten túl vagyunk és akkor is csak egyetlen alkalommal. Sajnálatos, mert ez a program legmonumentálisabb, leggrandiózusabb vállalkozása: saját X-Szárnyú vadászgépünkkel együtt X, Y, Z Wing-ek egész hada száll szembe a félkész állapotban lévő Death Starral és a szuper csillagrombolókkal, mely akció közben Han Solo Lando Calrissian vezette Millenium Falconja is feltűnik egy pillanatra.

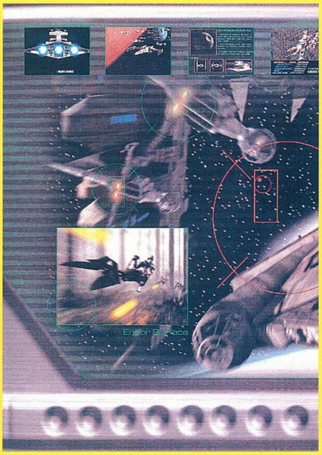
Ez valami egészen leírhatatlan élményt ad az embernek: az idáig eljutó, már-már mesternek nevezhető játékos mögött rendszerint szép nagy tömeg gyűlik össze a játéktermekben, amely mellet a CD minőségű zene, a digitálisan rögzített eredeti (és újra felvett) hanghatásoknak, szövegeknek köszönhetően fejedelmi hangulat szeli át a füstös helységeket. Ha a hét nagy misszió nem lenne elegendő, nem kell csüggedni: a Model 3 rendszer képességei ugyanis bőven tovább mutatnak ennél. Ezért is ér-

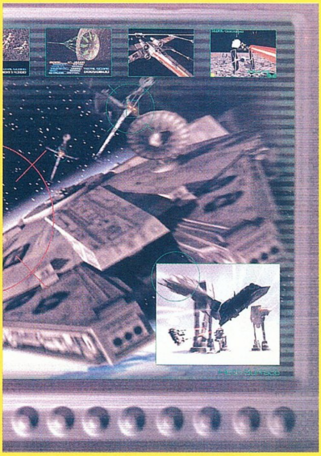










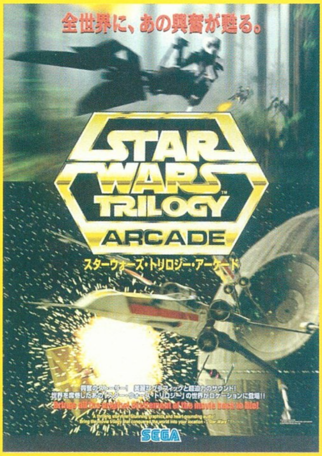


hető, miért kerültek egyéb bónusz küldetések is a játékmenetbe, ha megfelelően gyorsak vagyunk az „Event” gomb lenyomásakor (és elegendő mennyiségű küldetést is teljesítettünk már) – ezekkel ugyanis bónusz pályákat nyerhetünk hősünk számára. Közülük kettő érdemel nagyobb említést: az első a Halálcsillag első elpusztítása alatt történt csatajelenetek után bukkan fel, amelyben a fejvadász Boba Fett Blaster lövedékeit kell hatástalanítanunk a fénykardunk segítségével. A második egy fénykarddal történő Jedi párbaj, amely a Return of the Jedi mozifilm végkifejlete előtti pillanatot dolgozza fel Luke szemszögéből. Itt az ifjú Skywalker kezében levő kardot irányítása a feladat, amellyel legyőzhetjük Darth Vadert és pontot tegyünk a történet végére is. A látvány önmagáért beszél: még a mai modern processzorok számára is igazi erőfeszítés az ottani látványt hozni, sőt, valós emulációja sincs még a Model 3-as rendszernek. Ennek tudatában bizony nehéz elképzelni, hogy egy 32bit-es, 166MHz-en üzemelő RISC PowerPC alapú rendszer ilyen varázslatra képes.

A Sega attól eltekintve, hogy elég nagyot bukott a konzolfronton, a mai napig meglepően jól teljesít az egyébként hanyatló árkád fronton. Mivel a Star Wars Trilogy Arcade roppant jól teljesített anyagilag (ha jól emlékszem, a Westend City Center Play Station West játéktermében még mindig van egy darab belőle a táncikálós masina mellett), gyanítható volt, hogy a Lucasarts játéktermi részlege gyümölcsöző kapcsolatot alakít ki a SEGA-val. Így is lett: az SW Episode 1: The Phantom Menace című mozifilmmel egy időben piacra dobták a Star Wars Racer Arcade c. versenyszimulátort, amely az új trilógia első epizódjának Pod-versenyeit hivatott feldolgozni. A 2000-es esztendőben megjelent SEGA masina érdekessége legfőképp a belső felépítése, ugyanis egy speciális boardsetre, a Sega Haikaru-ra épült, amely nem más, mint egy erősen módosított Sega NAOMI rendszer. Shooter addiktok és Sega Dreamcast tulajok számára ismerős lehet ez a név, ugyanis máig az egyik legnépszerűbb és legjobb képességekkel megáldott 3D-s rendszer, amelyet a Sega valaha is készített (a NAOMI II-t figyelmen kívül hagyva). Az SW Episode 1 Racer játéktermi változata nagyon hasonló a Dreamcastra, vagy PC/Mac-re megjelent változatokhoz. Maximum négyjátékos szimultán multiplayer opcióval felvértezett gépről van szó (négy árkád kabinet hálózatba kapcsolása esetén), amely a korábbiakban említett játékokhoz hasonlóan több variációban került a játéktermekbe. Létezett egy normál képernyős, ún. standard (Mini Deluxe) típus és egy extra, projektorral szerelt szimulátor változat, amelyben a pilótafülke egy az egyben Anakin Skywalker szekeréről lett mintázva. Normál esetben a játékos egy, vagy két pilóta közül választhatott, ám ha a lejátszott menetek elérték a 700-at, a „Gasgano”, ha az expert fokozatban teljesített játszmák pedig meghaladták az 50-et, a „Ben Quadinators” nevezetű figurával is versenyezhettünk. A játékmenet a konzol és számítógép verzióhoz hasonlóan zajlott: a pilótafülke ugyan nem volt szervomotoros, de a leegyszerűsített vezérlő segítségével lehetőség volt normál, vagy éles kanyarodásra, fékezésre, gázadásra, felemelkedésre, lesüllyedésre és a Booster használatára is. Nagy előnyt lehetett szerezni az ún. Booster-Start mozzanat segítségével, ha a startjelző kialvása alkalmával rögvest ránitróztunk a fogatra. A versenyeket egyébként remekül eltalált, az eredeti filmből vágott és a játék számára készített átvezető animációk tarkították, amelyeknek sikerült jó alaphangulatot és izgalmat adni a verseny kezdetekor. Ezek a jelenetek az N64-es verzióban már nem voltak viszontláthatóak, ugyanis a cartridge rendszeren képtelenség volt a mozgóképekhez elegendő adatot tárolni. Érdekesség, hogy az árkád verzió játékmenete ugyan megegyezett a többi platformra készített típussal, ám míg a Dreamcast/Mac/PC esetében rengeteg pályán tehettük próbára magunkat, a játéktermekben csak négy pálya állt rendelkezésre. Még szerencse, hogy megfelelő kárpótlást kaptunk érte, ugyanis a Haikaru rendszerből fakadó grafikai és látványvilág porig alázta a konzolokon tapasztalható minőséget. Hogy még inkább visszaadja a filmben tapasztalható hangulatot, a Pod két motorblokkjának vezérlésére nem egy, hanem két kar adott lehetőséget – ez az opció a konzolos változatban is megtalálható volt, de csakis megnyerhető extra tartalom formájában. Bár az árkád masina nem hódított akkora teret a játékosok között, mint a korábbi epizód (ne feledjük, ekkora már konzolokon is lehetett nagyjából hozni a játéktermekben tapasztalható minőséget, amely az egyik fő oka volt a játéktermekbe vetett hit hanyatlásának), 2004 márciusában a GMR magazin minden idők hatodik legjobb Star Wars programjának minősítette a játékot.

Október havi rovatunk végéhez érve számtalan érdekes újításokat tartalmazó árkád produktumot tudnánk még felsorolni, de nem lőjük le novemberi meglepetéseinket – kérdéseitekkel, ötleteitekkel látogassátok szerényen az 576konzol.hu fórumait és a lap IRC csatornáját. Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu







VIVA LA REVOLUTION!

JUST CAUSE™



FORRADALMI LÁZ

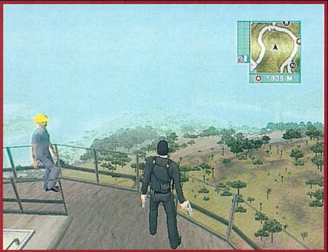
A stockholmi székhelyű *Avalanche Studios* nem kis fába vágta a fejszéjét, mikor nekikezdett jelen cikkem tárgyának, a **Just Cause**-nak. Azt megmondani, hogy mennyi tapasztalatuk van játékfejlesztés terén megmondani nem tudom, mindenesetre deja vu érzés kerített hatalmába, mikor nekiestem a program(ok) tesztelésének. Emlékeztek még a GlyphX Advent Rising című felettébb hangulatos, magával ragadó (ugyanakkor) bughalmazára? A játékra, amely technikai szempontból korántsem volt tökéletesnek nevezhető, de amely háttértörténete, hangulata, és játékmenete szempontjából valami egészen friss, egyedi, elsöprő erejű színfoltja lett az Xbox szoftverkínálatának? Nos kérem, az AR tesztelése során érzett felemás hangulat kerített hatalmába, mikor a svéd fejlesztőcsapat saját fejlesztésű, bivalyerős motorjával meghajtott, de egészen elhanyagolható, és sajnos jelentősebb is hibáktól nyüzsgő játékával elkezdtem megismerkedni. Valahogy sejtettem, hogy érdemes – sőt munkámból adódóan egyenesen kötelező – adnom neki egy nagy adag esélyt; valahol a zsigereimben éreztem, hogy nem mindennapi élmény részesévé válhatok, ha részleteiben ásom bele magam a stuff által modellezett virtuális világba. Megadtam tehát a sanszot, és már most előrebocsátom: nem bántam meg!

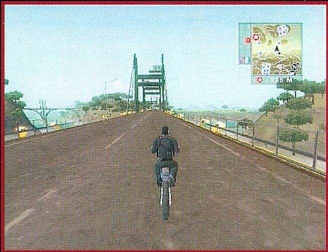
A Just Cause egy San Esperito elnevezésű, trópusi égövi szigetországba kalauzolja el a játékost, ahol pompás esőerdei környezet, szikrázó óceán, egyszóval szemkápráztató látvány fogadja a látogatót. Az ország lakosai El President vezetése alatti látszatdemokrácia nyomása alatt sínylődnek, aki utolsó, óriási vezetésbeli kapufáját a nukleáris piacra való betöréssel szerzi: dúsított urániumvásárlási ügyleteit az ország energiatermelésének határozott léptekben történő emelésének az álcája mögé próbálja rejteni, mindhiába. Nem csak a helyi gerillacsapatok, és egyéb rebellis erők, hanem a környező országok vezetői is felfigyelnek a nukleáris fegyverkezésre utaló félreérthetetlen jelekre, melyet természetesen nem nézhetnek jó szemmel. Így kerül hát képbe Rico Rodriguez fedett ügynök, akinek elsődleges feladata a felkelőkkel való szoros együttműködés, s a világuralmi terveket szövögető, ezáltal pedig jó pár ország függetlenségére potenciális veszélyt jelentő San Esperito-i kormányerők megbuktatása lesz.

A SZABADSÁG FÖLDJÉNEK TÖRTÉNETEI

Bár nem egy város, hanem egy egész képzeletbeli (leginkább dél-amerikai) szigetország zajos-zűrös mindennapi életének az eseményeit dolgozza fel a játék, de ahhoz kétség sem igen férhet, hogy leginkább a zseniális Rockstar Games okkal-joggal kultikus státuszúvá érett Grand Theft Auto sorozata ihlette a Just Cause-t. Ennek megfelelően a játékban teljesítendő, a fő történeti szál által kijelölt úton futó elsődleges küldetéseket nem egy-nem két mellékküldetés és / vagy párhuzamos történeti szál teszi változatossá. A San Esperito-i diktatúra megdöntésének kísérlete az északi területekről indul; a küldetésekben való fokozatos előrehaladás közben egyre gyorsabban, futótűzként terjed, exponenciális görbe útján gyorsuló ütemben burjánzik az egyes helyi hadurak, drogbárók, és gerillacsapatok által üdvözölt és támogatott ellenállás a fennálló politikai berendezkedés ellen. A többtucat provinciára szabdalt ország egyes területein uralkodó politikai erőviszonyok pontosan nyomon követhetőek Rico



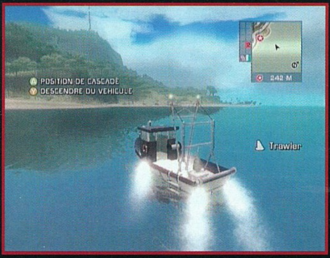
















PDA-jának politikai térképén: kékkel a kormányerők, zölddel pedig a gerillák által már felszabadított területek kerülnek jelölésre. A piros színű, politikai szempontból instabil provinciák már csak a döntő lépésre várnak. Rico forradalmi szerepe itt csúcsosodik ki igazán, mivel ezeken a területeken a helyi vezérek és csapataik segítségével akcióban dús, több alrészre bontott küldetéseken keresztülverekedve magát kell megdöntenie a kormányerők (rém)uralmát (capture the flag).

A PDA, mint információs adatbázis a főhős igen fontos segédeszközének fog bizonyulni. Nem csupán térképként vehető haszna, mivel kimenekítési (extraction), illetőleg jármű utánpótlási kérelem (heavy drop) kiadására képes funkciója mellett a folyamatban lévő küldetések és statisztikai adatok nyomon követésére is lehet használni. Emellett nem elhanyagolandó tény, hogy Rico gerillákkal, és kartelekkel való kapcsolatai is itt kerülnek rögzítésre: a már „megfűzött" vezetők, a tőlük kapott, másodlagos küldetések teljesítéséért kijáró presztízspontok, fegyverek, járművek típusai mellett a még „szűz" vezérek is ebben a mobil adatbázisban kerülnek eltárolásra.

Pár példát azért kiragadnék a sok közül, melyek jól prezentálják nem csak a játék küldetéseinek a sokszínűségét, hanem azt is, hogy mennyire törékeny morális egyensúly áll fenn a Rico tetteit szinte bábként irányító célok hátterében, s jól mutatják azt is, hogy ezáltal mennyire nehézkes lehet a főhős személyével való teljes azonosulás is... Számtalan küldetésben pusztán közkatonák, katonai, rendőri vezetők hidegvérrel való lemészárlása a feladat. Bődületes mennyiségű speckó gépjármű és fegyver – tisztességesnek nemigen mondható úton történő – megszerzése szerepel elsődleges, illetőleg másodlagos objektívaként. Nem szabad megfeledkezni a különféle üzemek, illetőleg azok részeinek megsemmisítéséről, az ott folyó munkák különböző módokon való szabotálásáról. Kábítószer szállítmányok célba juttatása ugyanúgy a mindennapi feladatok között kap helyet, mint a rivális bandák ültetvényeinek, raktárainak a megsemmisítései. Emellett természetesen teljes mértékben a játékosra, illetve a játékos jó ízlésére van bízva az, hogy autókat rablás, vagy épp rablógyilkosság útján, pusztán saját szórakozására, vagy épp ellenkezőleg, kötelezően teljesítendő feladat elvégzése céljából szerez-e. A Just Cause világa szabad és nyitott, így kalandozásra, nézelődésre legalább ugyanannyi, ha nem több idő áll rendelkezésre, mint a történetben való előrehaladásra, s ezzel könnyű visszaélni... a fentieknek köszönhetően Ausztráliában tiltólistára fog kerülni, ez már most borítékolható.

MARTIN BELESZÓL!

A Yakuzánál azt mondtam, nem könnyű megcsípni, de ha elkapott, nehéz belőle kikeveredni... Nos, ezt a játékot baromi könnyű megszeretni, és könnyedségének köszönhetően bármikor le is lehet tenni. Biztosan lesznek, akiket idegesítenek majd a bugok, és olyanok is akadnak majd, akik húzzák a szájukat a közepesnél csak némileg jobb grafikára, de én mégis azt mondom: adj neki egy esélyt, mert kifejezetten jó szórakozást is adhat. Az igazi persze az X360 verzió, de abból lapzártáig nem kaptunk tesztpéldányt.

TOVÁBBI PÁRHUZAMOK

Amennyiben egy játékot – mint jelen esetben is – a Grand Theft Auto széria egyes epizódjainak a játékmechanikájával állítunk párhuzamba, akkor talán a fegyverarzenál és a gépjárműpark lesz az első két legfontosabb vizsgálandó, mondhatni sarkalatos játékelem. A Just Cause e téren egyáltalán nem vall szégyent, sőt meglehetősen jól teljesít! Rahedli fegyvertípus van, melyek Rico kétes értékrendjét alátámasztó játékbeli célok eléréséhez szolgálnak minden kétséget kizáróan rendkívüli módon hasznos segítségül. Pisztolyok, puskák, félautomata és automata gépfegyverek, páncélöklök, vagy akár őrtornyokra, járművekre szerelt géppuskaállások közül lehet a játékosnak az ínyére való fegyvernemet kiválasztania. A fegyverek közül egyedül a pisztoly lőszerkészlete végtelenített, így „természetesen" nem fogy ki soha; a többi alkalmatossághoz az egyes agency fegyverraktárakból, illetve az áldozatok által elhullajtott tárak felvételével van lehetőség pótolni az esetlegesen hiányzó lőszert.

Még ha konkrétan név szerint nem is említem a különféle ötletes fantázianevekkel felruházott – tehát nem licencelt –, használható járműtípusokat, akkor is bőséges információval tudok a rendelkezésetekre állni. Hatalmas, minden képzeletet felülmúló vízi, földi, és vízi járműpark áll a játékosok rendelkezésére. A lassú halászbárkák és csónakok, és a gyorsabbnál-gyorsabb motorcsónakok képzik a vízen való közlekedés alapját. Mazochista hajlamúak akár úszkálhatnak is, de a bődületes távolságok ekként való leküzdése nem kis türelmet és szabadidőt igényel. A szárazföldi gépek típusainak palettája a legszélesebb, asszem' bőségesen elegendő, ha csak a motorokat, buggy-kat, városi- és sportautókat, terepjárókat, teherautókat, kamionokat, buszokat, no meg a tankokat és még ki tudja milyen féle-fajta közlekedési eszköztípusokat említem. Az égbolt átszelésének alapvető, a játékos számára folyamatosan rendelkezésre álló eszköze az ejtőernyő, amely mellett giro- és helikopterek, polgári és katonai repülőgépek roppant széles skálája kerül felvonultatásra. Valamennyi járműtípus táptalajul szolgál Rico akrobata mutatványai számára: az egyes gépek között menet közben át lehet ugrálni, legtöbbször az irrealitás határát messze átlépve. Fun!

ALKALMAZOTT TECHNOLÓGIA, VÉGJÁTÉK

Az Avalanche saját fejlesztésű motorja egyes részelemeiben példátlan erejű, más elemeiben azonban igenis gyengén, mondhatni gyatrán teljesítő eszköznek bizonyul. A pontozásnál a hardverek erőforrásaiból adódó különbségeket jelen esetben nem vettem figyelembe, mert érzésem szerint valamennyi megcélzott gépet leizzasztja a játék. No de... Az AI az egyik legjobb példa arra, hogy van még mit csiszolni a programon: pillanatok alatt kilőhető, gyatra útvonalkeresést magáénak tudó NPC-k, ellenségek keresztezik lépten-nyomon a játékos útját, sok esetben nevetséges, vagy bosszantó helyzeteket teremtve. A folyamatosan a játékosra tapadó rendőrségi, no meg katonai egységek, illetve kartelltagok megállás nélkül le akarják szorítani Rico-t, legtöbbször sikertelenül. Nagyon zavaró, mikor egy küldetés pusztán azért nem kezdhető el, mert a szövetséges NPC beakadt egy tereptárgyba, így nem lehet vele közösen elindulni a cél felé. Az ütközésfigyelés sem igazán áll még a helyzet magaslatán, talán elég, ha csak a semmiben eltűnő egységeket, vagy a járműveken rendre átlógó növényzetet, tereptárgyakat, illetve a nagyobb sebességgel – és kis szerencsével – „átszakítható" kerítéseket hozom fel példának. A fizika megint csak kidolgozatlan, újragondolást igénylő elem: nem elég, hogy a járművek mozgása, egymáshoz való viszonya totálisan irreális, és robbanások hatására minden szereplő és tárgy összevissza repked (sőt, néha meg is reked ebben a folyamatosan mozgó állapotban!), de a főhős még a majdhogynem kilencven fokos emelkedőket is úgy mássza meg, mintha csak egy laza túrára indult volna. Arról nem is beszélve, hogy Rico az ejtőernyős szabadesések benézésének kivételével tulajdonképpen semmilyen magasságból lezuhanva nem sebződik!

Az árnyoldal melletti NAGYON ERőS kontrasztot a pompás effektek, a dinamikus időjárási viszonyok, a napszakok látványos váltakozásai, emellett a minimális töltési idők jelentik. Feltétlen említést érdemel, hogy a pálya streamelése tulajdonképpen hibátlan, az 1025 négyzetkilométernyi kiterjedésű virtuális szigeten látható töltés nélkül járkálhat kedvére a játékos. Nem semmi... Hja, és San Esperito levegőből való felfedezése olyan látványos, amely vizualitásában még az Ace Combatot is simán felülmúlja. Elképesztő! Nem áll szándékomban magam ismételni, ezért csak dióhéjban: a Just Cause nem egy szimpla GTA klón, túl is mutat azon, de bizonyos szempont(ok)ból kevesebb is annál, gondolok itt elsősorban a kivitelezés hiányosságaira. Érdemes neki adni egy esélyt, mert hangulatos, élvezetes darab valamennyi platformon.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

JUST CAUSE

EIDOS / AVALANCHE STUDIOS
MÁS VERZIÓ: XBOX 360

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

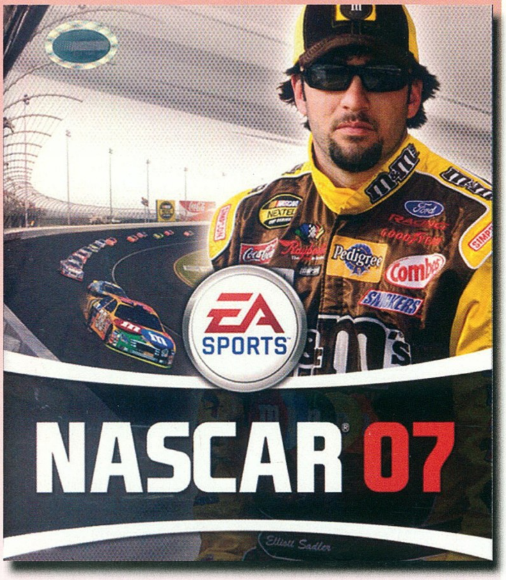
PS2	1 játékos memóriakártya 8 mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 játékos, dd 5.1

✔ egyfajta gta kiterjesztés, újragondolás
X félkész technológiai háttér által tálalva

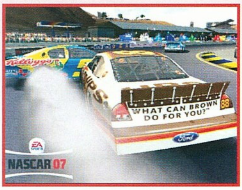
PS2 XBOX

7 pont

KIZÁRÓLAG RAJONGÓKNAK







Habár az Electronic Arts '97 óta ad ki konzolokra Nascar játékokat, igazán egyeduralkodóvá csak a Thunder alcímű 2001-es (Nascar Thunder 2002) „áttörés" után vált sorozat. Innentől kezdve nem találkoztunk semmilyen konkurens Nascar játékkal, az EA pedig ennek ellenére minden évben hozzátett valamit a dagadó lufihoz, ami valahol 2004-ben érte el a csúcspontot, és 2005 őszén pukkadt ki. A Nascar 2005: Chase for the Cup nem csak GT játékokat megszégyenítően brutális tartalmi értékkel bírt, hanem az egyszerre 40+ száguldó versenyautó mellett egy nagyon is kiemelkedő grafikát mutatott fel. Számos olyan apró, mégis hatalmas ötletekkel ruházta fel a 2004-es őszi Nascar csodát, mint pl. az Intimidator (megfélemlítés) és a Share Draft (kooperálás szélárnyékban) opciók, vagy az alcímre is utaló Chase for the Cup játékmód, ami egy „szakkifejezés" a szezon utolsó 10 versenyére. A tavalyi folytatás (Nascar 06: Total Team Control) már nem sok mindent tett hozzá a Chase for the Cup sikeréhez, a minimális grafikai tuningot leszámítva csak az alcímben is szereplő Total Team Control számított előrelépésnek, mely olyan hangfelismerő funkcióval is ellátott csapatirányító rendszer, mellyel utasításokat adhatunk csapattagjainknak, hogy nyújtsanak szélárnyékot, blokkoljanak, esetleg kocsit is cserélhetünk verseny közben.

A Nascar 07 azonban még ennél is kevesebbet tesz hozzá mindehhez. A grafika ugyan megint érezhetően javult, ismét nőtt a sebességérzet, a kocsik kidolgozottsága pedig jobb, mint valaha, ám ez kevés, nagyon kevés. A Dodge Challenges-ben vannak újabb érdekes feladatok, na bumm. Attól még minden ugyanaz, hiszen a jó öreg Fight to the Top karriermódunk alig változott, és továbbra is megmaradt a 4 versenykategória (Featherlite, Craftsman, NNS, és Nextel). A Nascar rajongóknak persze fontos lehet a játék aktualitása, de itt megjegyezném, hogy kicsit utána olvastam, és sajnos hiányzik egypár híres versenyző neve. No persze akadnak azért minimális változtatások, de mindez nagyon szegényes. Én nagyon remélem, hogy ez volt az utolsó Nascar játék PS2-re és Xbox-ra, mert ez már nagyon nagy lehúzás, és itt lenne az ideje egy nextgen vérfrissítésnek. Már csak a modern online rendszerek kihasználása végett is, hiszen azért a Nascar 07 maximum 4 játékost engedő online szekciója nem hozza maradéktalanul a Nascar feelinget. Szép dolog az EA-től, hogy egy PSP-s verzióval is fáradoznak, de én inkább egy igazán nagyszabású, 20+ online játékost engedő nextgen Nascar bejelentést várnék 360-ra, vagy PS3-ra, vajon hol késlekedik?

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NASCAR 07

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 játékos (2-4 online), memóriakártya 8 mb (300 kb), analóg irányító (dual shock), dpl II, headset
XBOX	1-2 játékos (2-4 xbox live), dd 5.1, 16:9, headset

✔ ugyanolyan ütős tartalmilag, mint eddig, tuningolt grafika
X szinte semmit sem változott tavaly óta

7 pont

REMÉLJÜK A GENERÁCIÓ UTOLSÓ 2K HOKIJA







A 2K Sports játékokat évek óta két alapvető jellemzés illeti, a minőség és az innováció. Ennek köszönhetően évről évre jobban felzárkóztak az EA Sports alkotásaihoz, újabb perspektívákat mutatva a bevett klisékkel szemben. A kezdetben ötletes alternatívákból pedig mára kőkemény konkurenciák alakultak, melyek ha eladásban nem is feltétlenül, de játékélményben, tartalomban, és igényességben túltesznek az EA Sports nagy sorozatain. Ha kicsit körülnézünk a sportjátékok piacán, láthatunk hasonló tendenciát pl. a FIFA vs. PES harc esetében is, ám ez utóbbi téma kivesézését inkább Samu mesterre bíznám, én személy szerint most inkább a 2K hokira próbálok koncentrálni. Sokadszorra írom le, de talán még mindig van akinek ez újdonságként hat, a sorozat 2004 őszén lépett ki megszokott medréből, így a Sega-s ESPN NHL 2K5 (76. Konzol) messze túllépett egy maximálisan kidolgozott karriermódon, hatalmas hangsúlyt fektettek az egyes szituációk begyakorlására, kezdőknek és profiknak ezáltal egyaránt alkalmas hokijátékot kínálva. A bevett játékmódokon, és bajnokságokon kívül ötletes partijátékokkal tarkították a tartalmat, erősen koncentrálva a multiplay-re is, mindezt pazar grafikai fűszerezéssel eladva. Egy évvel később a 2K Sports lett a kiadó, és igencsak látszott, hogy a fejlesztők majd nextgenen akarják elpuffogtatni patronjukat, ugyanis az NHL 2K6 (87. Konzol) semmilyen számottevő újítást nem hozott a minimális grafikai többleten, és a hasznos „pocket controlon" kívül, valamint a 360-as átirat is max. HDTV-n mutatott valamennyire túl a kurrensgen verzióknál.

Az **NHL 2K7** azonban idén egy figyelemreméltó rendszerrel rukkolt elő. A szezonnaptár segít nekünk, hogy a riválís csapatokat szemmel tartsuk. Ahogy a szezon halad előre, változnak a rivalizálás körülményei, többek között az egymás ellen vívott meccsek eredményeitől függően. Például a rivalizálás mértéke nőhet, ha mind a két csapat különösen agresszív játékosokat vonultat fel, és rendszeresen egymással áll ki a két csapat. A körülményektől függően más eddig neutrális csapatok is válhatnak riválisokká. Ezzel az ötletes rendszerrel az eddig is remek Franchise módusz egy további hangulatos elemmel bővült, továbbá javult még az online részleg, icipicit szebb lett a grafika, és egy-két apróbb irányítási meg játékmeneti újítással is találkozhatunk (pl. a védelem konkrét játékosokat pécéz ki magának), de mindez sajnos mégsem ad rá elegendő okot, hogy idén is megvegyük ugyanazt a hokijátékot. A 360-as verzió demója azonban már egy egészen más tészta, ugyanis az döbbenet, ahogy kinéz.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NHL 2K7

2K SPORTS
MÁS VERZIÓ: X360, PS3

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

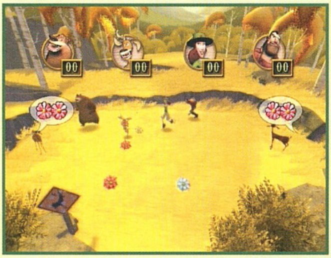
PS2	1-4 játékos (multitap) 2-8 online, dpl II, memóriakártya 8 mb (2000 kb) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 játékos 2-8 xbox live), dd 5.1, 16:9

✔ 2004 óta veretlen
X ne vedd meg harmadszorra is ugyanazt

7.5 pont

NAGYON VADULNAK A VADONBAN A VADÁLLATOK











Számítógép-animálta film. Nem Pixar meg Disney, hanem Sony Pictures. De ettől függetlenül az alapreceptet kapták elő. Mi sülhet ki ebből? A séma alapján nagyot nem bukhatnak, mert a nagy, morcos és erős mellé betettek egy izgága, vékony agyalágyultat, ami beleillik a Manfréd és Sid, meg a Shrek és Szamár formaöntvényekbe. A nagyobbik jelen esetben egy grizzlymedve, aki egyáltalán nem vad és vérengzős, macis hátizsákot visel, és rendkívül jól elvan Bet, a lelkes természetvédő cserkészlány garázsában. A kicsi pedig egy félszarvú és féleszű szarvas, aki már azelőtt zakkant volt, hogy Boog kiszabadította a (főellenség) vadász autójának motorháztetejéről, amire ki volt pányvázva a négy lábánál fogva. Hálája jeléül pedig felforgatja szegény medvénk békés életét, azzal a szándékkal, hogy újra vadmedvét farag az elpuhult háziállatból – éppen a vadászidény kezdetekor.

Útjuk során természetesen összeakadnak mindenféle erdei állattal, emberrel, akik multikorosztályos poénokkal röhögtetik a tisztelt nagyérdeműt. Én meg örülhetek, mert újabb játékadaptációt kaptam, és így tudni fogom a film történetének a felét, amikor megnézem majd egyszer a műalkotást. Na, de nem kesergek, mert vannak ennél rosszabb dolgok is az életben, meg ennyi áldozatot hajlandó vagyok hozni a népszerűségemért.

Szerencsére legyen mondva, ez elég pofás kis game lett, és az uborkás Larryboy-hoz hasonlóan megpróbálja okítani is a gyerkőcöket, csak éppen szerintem hasznosabb ismeretekkel, mint az. Ugyanis a szokásos gyűjtögetendő cucc itt egy jelvény, ami a főmenü Bet Scrapbook pontja alatt, összesen 10 kategóriában tartalmaz érdekes infókat a hulladék újrahasznosításról, állatokról, bogarakról, mindenféléről. A kezdésnél emellett alkalmunk van a minijátékokkal is szórakozni, amik a szokásos módon a főjátékból átemelt kis applikációk, viszont ezeket nyomhatjuk egyedül, vagy pedig egyszerre négyen is egymás ellen. A hét minijáték a teljesség igénye nélkül üregi nyúl üregbe hajigálás, színes virágok megfelelő kombinációban történő szedése az őzcsajoknak, meg farönkökön egyensúlyozás. Kellemes ötlet, összehozza a srácokat a nappaliban, mielőtt nyomnak egy Halo vagy Killzone multit.

Na, de jöjjön a főjáték! A történet egyértelműen követi a film történéseit, de hát ezért nevezzük feldolgozásnak. Medvénk az első pályán álmodik, az óriásira duzzadt plüssmaciját követi, majd felébredve meg is kell keresnie, és indulnak a terepjáróval a városkába. Meglehetősen érdekes, ahogy az autót jobba és balra döntögetve, nyikorgatva kellett elkapkodni a jelvényeket, és egyből a Blöff c. film feka gengsztersofőrje jutott róla az eszembe, bár medvénk a hátsó platón foglal helyet. Ezt követően jön Elliot, a hülye szarvas kiszabadítása, és ezzel a fővadász személyes ellenségünkké tétele. A félagancsos este el is jön hozzánk, és felébreszt azzal a klasszikus módszerrel, hogy dobálja az ablakunkat. Csak éppen ő nem követ használ erre a célra, hanem üregi nyulat. A hajigálás amúgy igen fontos momentum lesz kalandjaink során, de nem Elliot fog reptetni, hanem Boog dobálja őt majd változatos helyekre! Ám nem csak a félszarvas részesülhet a gravitáció feletti győzelemből, hanem nyulak, bűzborzok, és még mókusok is. Sőt, ez a skillünk fejleszthető az erdei akadémiában, hogy hatékonyabban tudjuk az állatkákat célba juttatni mind a két metódusban (Kört lenyomva tartva, és egy célkörrel beirányozva a célpontot, vagy csuklóból dobni, gyorsan). Összesen 15 skillt tudunk feljebb tornászni, ami már majdnem RPG kategória. A dobáson kívül medvegyünk képes a lopakodásra és rejtőzködésre is, ami szerintem a MGS sorozatból lett átvéve. Ez úgy történik, hogy egy ellenség közelében elindul egy óra, aminek a sávja ha pirosra vált, akkor az R1-et megnyomva a két hős pár leveles ággal takarja el magát, mindenféle balett lépésekre emlékeztető pózba merevedve. Ha elég közel került lendő áldozatához, akkor pedig ordíthatunk amolyan vadállatiasan, egy golfjátékoknál használatos mérőkét figyelve, és X-et nyomva a piros sávnál a maximális végeredményhez. Elég sok időt eltöltöttem medvékkel, szövetséget kötöttem az erdő szerte hírhedt mókuskülönítménnyel, favágókat meg vadászokat ijesztgettem, és Indiana Jones módra száguldoztam egy elhanyagolt csillepályán, ahol jobbra-balra döntögetéssel kellett a váltóknál irányt változtatni. A grafika szép, de nincs benne semmi átütően extra, ráadásul a PS2 verziót dilettánsok csinálták, mert pl. az Xbox változatban szép réteges a medve bundája, és egyéb apróságokra is jobban odafigyeltek, de PS2-n szegény Boog csak textúrázott síklapokból áll, pedig egy ilyen szintű grafikánál szó sincs semmiféle hardveres különbségről, plusz X-en akad egy Live menüpontunk is. A sorrend tehát most is adott: megnézni a filmet, röhögni nagyokat, és ha tetszett, akkor beszerezni a játékot is a gyereknek. 8 éves korig sikerre számíthatunk nála.

Dzsoon Elliot

MARTIN BELESZÓL!

Nyolc év felett vagyok, nem ajánlottam magamnak. Bakker, jött egy ötletem, fel kéne venni egy jó fej 10 év körüli kiscsávót, aki az ilyen gyerekes stuffokat autentikusan tudná tesztelni! Valaki?

OPEN SEASON

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PSP, X360, GC, DS, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

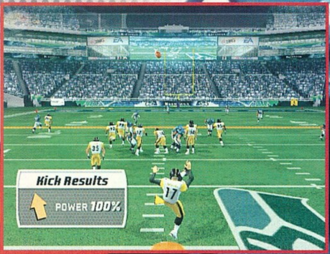
PS2 1-4 játékos (multitap), dplii
memóriakártya 8 mb (100 kb)
analóg irányító (dual shock)

XBOX 1- 4 játékos, dd 5.1

✔ mókás, humoros, aranyos
X 8 év alattiaknak nem ajánlott

PS2 XBOX
5 pont

ÚJ SZEZON, ÚJ GENERÁCIÓ





MADDEN NFL 07





Az igen hosszúra nyúlt hét hónapos pihenő után egy újabb fantasztikus NFL szezon vette kezdetét szeptember elején – sok elemző és szakértő szerint az egyik, ha nem a legizgalmasabb idénynek nézünk elébe. Elképesztően kiegyensúlyozott a mezőny és teljességgel megjósolhatatlan már az is, hogy mely csapatok jutnak be egyáltalán a rájátszásba. Szerintem rajtam kívül még több ezer NFL rajongó vette örömmel tudomásul, hogy a Sport TV jóvoltából hetente még mindig két meccset nézhetünk meg magyar kommentárral, akinek pedig ez nem lenne elég – nem akarok ingyenreklámot csinálni szolgáltatóknak –, jó néhány műholdas vagy digitális TV csomagban találhatunk olyan adókat, ahol ugyan angol nyelven, de bőven elcsíphetünk NFL mérkőzéseket. A teszt írásakor egyébként még csak három fordulón vagyunk túl, de már most csak szuperlatívuszokban tudok nyilatkozni az idényről, és külön kiemelném a legutóbbi hétfő esti rangadót, ami egymagában annyi élménnyel gazdagított minket, hogy az elmondhatatlan. Az már önmagában hatalmas teljesítmény, hogy a hurrikán pusztítása után tizenöt hónap alatt újjáépítették a New Orleans-i SuperDome-ot, de hogy a mérkőzés egy blokkolt punt visszahordással kezdődjék, majd közvetlenül utána egy dupla reverse-sel (miközben maga a quaterback blokkol a running back előtt!) duplázzák meg a pontjaikat, az valami elképesztő teljesítmény egy olyan csapattól, ami tavaly 3-13-mal zárta az alapszakaszt. Én mondjuk Colts drukker vagyok, de amit ezen a meccsen nyújtottak a Szentek, még én is megemelem a kalapomat, és második számú kedvenceimmé léptek elő. Az egészben a legjobb, hogy míg két évvel ezelőtt még csak ismerkedtem a sportággal, most már szinte az összes játékos ismerősként köszön vissza, mind a TV képernyőjéről, mind pedig a játékokból.

Természetes itthon is egyre inkább fejlődik a sportág, és ha nem pukkan ki a kezdeti lelkesedés, szép jövő előtt állunk, már ami az amerikai futballt illeti.

A tavalyi Madden NFL leginkább a passzok irányíthatóságára lett kihegyezve, ami egyébként egy igen klassz kis újítás volt, főleg azoknak, akik szeretnek az apró kis részletekben is elveszni, hiszen például azzal is taktikázhattunk, hogy minél magasabb elkapó játékosokat állítsunk az alacsonyabb védőkre, hiszen a passzok magasságával is játszhattunk, ahol sokszor bizony kijött a játékosok közötti magasságkülönbség.

Épp nemrégiben beszélgettem egy jó barátommal, aki szintén nagy NFL fan, hogy jó lenne egy kicsit javítgatni a Madden NFL-ben található futójátékon, mivel bár full profi a game, de mégis leginkább a futójátékban találunk némi kivetnivalót. És úgy néz ki, hogy az Electronic Arts-os kémek bepoloskázták a kecót, mivel többek között az egyik fő újítás a 2007-es részben, hogy nagyban feltuningolták, feljavították a futójátékosok mozgásrepertoárját. Ezt kitörő örömmel fogadtuk, mivel mi is inkább mindig a passzjátékot erőltettük ez idáig, mert számos elem hiányzott a stuffból, ami a futójátékokat az életben sikerre vitték (pedig egy optimális drive-on belül mindig váltogatni kell a passzt és a futójátékot is).

A **Madden NFL 07**-ben viszont végre megtaláljuk az olyan apróságokat, mint a hirtelen irányváltásokat, vagy a tackle-ök levédekezését, az ellenfél eltolását, fantasztikus cselekkel kerülhetjük ki a védőkkel való közetlen találkozást, sőt egyes alacsonyabb játékosok még el is hajolhatnak a defense elől. Szintén újítás, és a futójátékkal kapcsolatos, hogy egy blokkoló játékost bevonva helyet csinálhatunk magunknak a futás irányában. Ezt a speciális blokkoló játékost úgy irányíthatjuk, hogy pont a legkedvezőbb pillanatban ütközzön a védővel, megnyitva nekünk egy hatalmas folyosót a running back előtt. Ezt a két dolgot összevetve, szerintem ismételten sikerült annyi újdonságot belecsempészni a programba – nem beszélve, hogy ezáltal a játékélmény és a realitás is növekedett –, hogy ismételten megvegyék a Madden NFL rajongók a sorozat soron következő részét.

Szintén újdonság, hogy ezúttal bekerülhetünk a Hall of Fame-be (a bajnokok csarnokába), igaz nem egyszerű, hiszen sok-sok idényt kell végigjátszani hozzá, folyamatosan jó teljesítményt nyújtva, esetleg NFL rekordot elérni valamilyen játékösszetevőben, hiszen a játék minden meccs után teljesen kivesézi a teljesítményünket. Ezen érték feltuningolása érdekében mindig lehetőség szerint használjuk a Complete Player Control elnevezésű opciót, például próbáljunk mindig az irányító látómezejébe maradni.

A játék tartalmi részéről egyébként kifejezetten hallgatnék most, hiszen ismételten csak azt a fantasztikus végtelen tartalmat kapjuk, amit már megszokhattunk a sorozattól (egyik kedvencem még mindig a lehetőség, hogy szinte minden csapatnak a klasszikus változatait is irányításunk alá vonhatjuk), és ugyanez igaz a grafikai részre is, látványos fejlődésnek nem lehetünk szemtanúi, viszont hozza a szokásos formát a játék, és természetesen mérföldekkel szebb az Xbox-os verzió, mint ahogy jó néhány tekintetben is szintén a Box nyeri a versenyt a PS2-vel szemben, (nem olyan darabosak a játékosok, nem annyira csúszkálnak a figurák).

Külön bekezdésben elmélkednék viszont az X360-as változatról. Minthogy még tavasszal lecseréltem a nagyképernyős projektoros TV-met (nem volt kedvem újra égőt cserélni benne) egy 82-es HDTV-re, így extra agy felbontásban élvezhetem a 360-as játékokat, így aztán a különbség ég és föld a nextgen cuccon a másik két verzióhoz képest. Tényleg elképesztő, hogy minden egyes fűszál külön ki van dolgozva, brutálisan folyamatos a mozgás, utlra részletes a pálya és a játékosok is. De! Nem akarom túlértékelni a 360-as portot, mert bár elképesztően néz ki, remélem, hogy jövőre még többet kihoznak a grafikus motorból. Egyébként ebben a változatban már az idény előtt edzőtáborban trenírozhatjuk a játékosainkat és a csapatot egyaránt, és nagyjából ugyanazokat az újdonságokat találjuk, mint a jelenlegi generációs gépeken: tehát a hangsúly a futójáték komplexitásán van, illetve az online multiplayeren, ahol virtuális Gamer pontokban még fogadásokat is köthetünk a mérkőzésekre (ha jól értelmeztem).

Mit kapunk tehát a Madden NFL 2007-től? Elsősorban a már néhányszor említett futójáték újragondolását és felfejlesztését, ami sokak kedvencévé teheti ezt a részt, másodsorban pedig a már megszokott EA Sports minőséget, mind tartalomban, mint audio-vizualitásban, ezen túlmutatóan pedig a 360 tulajok külön örülhetnek, hiszen az ő gépükön brutálisan jól néz ki a játék, és jól érzékelhető, hogy egy nextgen masinára fejlesztett cuccról van szó. Ahogy a tavalyi és a tavaly előtti résszel, a Madden 07-tel sincs különösebb baj, talán csak annyit kell megjegyeznem, hogy akik kedvet kapnak a közvetítések során a virtuális amerikai futballhoz, azok ne adják túl könnyen fel, hiszen egy ilyen típusú játék teljes kiismerése idő kell, és a rengeteg adat, opció lehetőség, és még maga az irányítás is legalább féléves folyamatos gyakorlás mellett sajátítható el csak. Szóval csak elkötelezett, fáradságot nem ismerő emberkéknek ajánlom, gyors sikerre senki ne számítson vele kapcsolatban.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Jó lenne egy olyan opció, ahol beállíthatnám például, hogy 2005-ös Superbowl döntő, a gép meg lejátszaná elejétől a végéig a meccset. Mostanában rám jött, hogy imádom nézni a sportgémeket, amikor valaki olyan nyomja őket, aki ért is hozzájuk. A gép meg ért, gondolom.

MADDEN NFL 07

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, GC, DS, GBA

grafika:	kiváló (360 jó)
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 játékos, dplii, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 játékos, dd 5.1
X360	1-2 játékos (2 online), 480p/720p/1080i

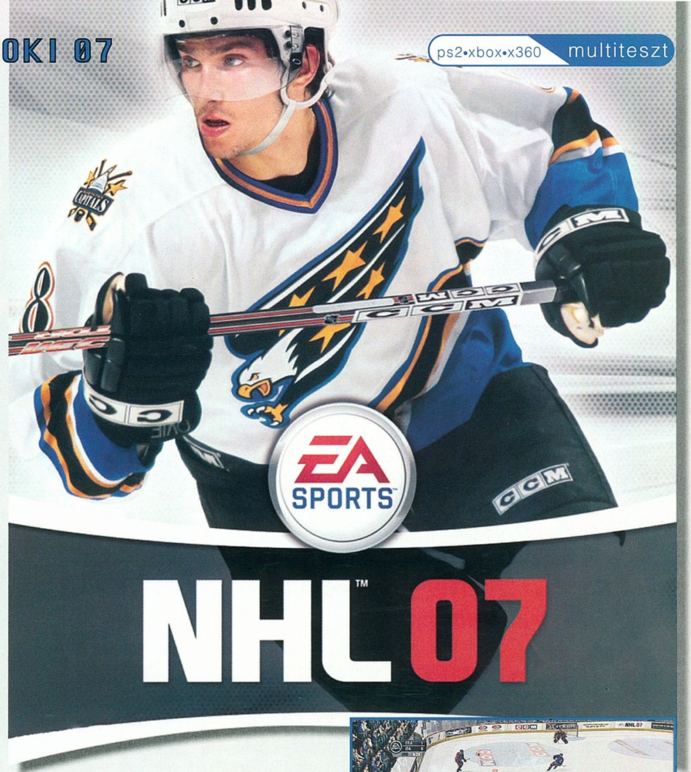
✔ futójátékbeli újítások
X semmi különös, talán csak hogy időigényes

PS2	XBOX	X360
8 pont		9 pont

NEXTGEN HOKI 07







Az EA Sports-nak bizony nincsen könnyű dolga, amióta a 2K Sports ennyire szorosan a nyomában liheg, sőt sok esetben le is körözi, így úgy érzem néha elsietett újításokkal próbálja az EA megkavarni az állóvizet, mint pl. az NBA Live 06 esetében is. Idén bizony mind a két cégtől sokat vártak el, főleg arra voltak legjobban kíváncsiak a játékosok, hogy mit képesek kihozni nextgenen az NHL témából, de minek után egyelőre a játékosok jelentős többségének (még) PS2-je és Xbox-a van, nem pedig 360-a, ezért először a kurrensgen verziót vegyük górcső alá. Mivel a tavalyi verziókat, illetve azok közül is csak az X-est mindössze egy leltár erejéig szemléltem meg, idén direkt alaposabban megvizsgáltam őket, hogy pontosabb képet kapjak róla, hogy mi is változott idén az **NHL 07**-ben a tavalyi részhez képest.

A szokásos filmes intro után láthatjuk, hogy ismét az eddig megszokott játékmódok állnak a rendelkezésünkre, és az aktuális átigazolásokat leszámítva nem sok változtatást látni a tavalyi verzióhoz képest. Grafikailag talán javult valamit a játék, akár a PS2-es, akár az X-es verziót nézzük, de igazából nagyon sokkal többet már nem is lehetett volna kifacsarni ezekből a gépekből, ezen a téren tehát továbbra is kiválóan teljesít a game. Azt viszont meg kell jegyeznem, hogy a játékosok talán még természetesebben viselkednek, mint korábban. Ami az NHL 07 audio oldalát illeti, a soundtrack egy sor újabb punkrock stílus dallal lett kiegészítve, felspannolva ezzel bennünket rögtön egy kis hokimérkőzésre. A kommentátor kifejezetten jól végzi a dolgát, így igazán nem lehetne ráfogni, hogy nem tűnik természetesnek, vagy nem követné az eseményeket.

Az irányításban akad néhány alapos változtatás, mégpedig az új Skillstick rendszer alapján már nem a gombokkal, hanem a jobb analóg karral passzolhatunk, ám kapura továbbra sem ezzel fogunk lőni. Mindenesetre szinte már az első meccsen könnyedén megszokja az ember az új irányítást, az akciókat pedig jóval dinamikusabbá varázsolja, de persze továbbra is konfigurálható egyéni beállítás. A nehézségi szint jóval könnyebbé vált a tavalyi óta, így például jóval egyszerűbb dolgunk lesz, ha meg akarjuk szerezni a korongot, vagy kapura akarunk lőni. Jó hír ez azoknak, akik most csöppennek bele a hoki világába, ám szerintem tapasztaltabb NHL rajongók rövid időn belül állítanak majd egyet a nehézségi szinten.

Összességében nem érzek semmi olyan komolyabb újítást, ami miatt érdemes lenne megvenni idén is a PS2-es / X-es NHL-t. Az aktuális átigazolások fontosak lehetnek a rajongók számára, és az új irányítási rendszer is megér egy misét, de én személy szerint inkább csak azoknak ajánlanám a vételt, akik most csöppennek bele a hoki világába. Jó hír viszont (leginkább az EA-nek), hogy idén mintha a 2K7 sem nagyon mászott volna a nyakukra a rengeteg újítással, pontosabban azok elmaradása miatt nem maradnak most el annyira, vagy gyakorlatilag semennyire sem a 2K Sports mögött.

Most pedig tekintsük meg, hogy mivel kecsegtet az EA első igazi nextgen hokija, vagyis az NHL 07 Xbox 360 verziója. Az már rögtön a játék elején feltűnik, hogy egészen más lett a játék stílusa, és a 2K játékokra emlékeztetően egy tanító videóval kezdünk, majd pedig rögtön egy Shootouttal, hogy megbarátkozzunk a Skillstick rendszerrel, ami egészen más 360-on, mint a PS2/X verzió esetében. Az új rendszer itt kifejezetten lövésre, és helyezgetésre alkalmas, nem pedig passzolásra, igazán remek irányítást kölcsönözve ezzel az NHL 07-nek, bár igen érdekes, hogy mindez csak a 360-as verzió sajátja.

De az EA az egyik kezével ad, a másikkal pedig elvesz, ugyanis az egészen más designú menürendszerben főbb játékmódokon kívül érthetetlen módon hiányzik néhány opció. Esetleg nem volt elegendő fejlesztési idő rájuk? Mert azt kétlem, hogy nem fért volna fel a DVD9-esre.

Másik sajnálatos negatívum a kommentátor kevésbé igényes munkája, mely sajnos gyakran ismételt klisékből áll, elmaradva ezáltal a PS2/X verziókon tapasztalt minőségtől. Ami pedig az Xbox Live kihasználtságot illeti, 2 online játékossal bizony nem nagyon rúghatnak labdába.

A 360-as verzió grafikai oldalát tekintve azonban csakis szuperlatívuszokban tudok beszélni, ugyanis egész egyszerűen lenyűgöző HD-ben, de szerintem még normál TV-n is dobsz tőle egy hátast. Az már csak a hab a tortán, hogy a játékosok most már tényleg rendkívül realisztikusan, egyesek szerint maximálisan a hozzájuk tartozó sztárok jellemzői szerint viselkednek. Mivel nem vagyok nagy hokifan, így csak a realisztikus mozgást tudom aláírni, de azt bármikor. A játékosok kidolgozottsága talán minden eddig sportjátéknál jobb, fájóan élethű animációkkal párosítva, és a korong fizikája is egész egyszerűen kiváló.

Ami pedig a nextgen konkurenciát illeti, a 360-as 2K7-nek ugyan csak a demóját láttam, de úgy tudom külföldön most kb. fej-fej mellett halad a két nagy hoki cím, esetleg a 2K7-et egy fokkal jobbnak látják, így bármelyiket is választjuk, mind a kettővel nagyon jól járunk. Ami a grafikát illeti, úgy érzem a 07-ben szebbek a karakterek, míg a 2K7-ben a jég tükröződését részesíteném előnyben.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ez már nem az első EA sportjáték, melyben tartalmilag le van butítva a nextgen verzió. Ne csak szépek legyünk, kedves fejlesztők, hanem jók is.



NHL 07

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó (360 közepes)
zene / hang:	kiváló (360 jó)
hangulat:	kiváló

PS2	1 játékos (1-4 multitap), dpl II, online (2-4), memóriakártya 8 mb (1633 kb) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 játékos (2-4 xbox live), dd 5.1, 16:9,
X360	1-4 játékos, dd 5.1, 16:9, (2)xbox live, 480p/720p/1080i, 3.1 mb mentés
PS2 XBOX	✔ skillstick rendszer X majdnem ugyanaz, mint eddig
X360	✔ ps2/x verzióhoz képest fejlettebb skillstick rendszer, igazi nextgen grafika X szűkre szabott tartalom, közepes kommentátor

PS2	XBOX	X360
7.5 pont	7.5 pont	8 pont

HALÁLI CSILLAG ÉS A TÖBBIEK...

LEGO STAR WARS II
THE ORIGINAL TRILOGY



A túl komolyan vett és bevett formákon alapuló, futószalagról legördülő, egyre unalmasabb és erőltetettebb, „a most megjelenő játékunkba még többet, még jobbat, még szebbet préseltünk bele" reklámdumákon és PR fogásokon túlmutatva, szerencsére vannak még olyan fejlesztők és játékok, amik nem akarnak többnek látszani mint amik, és a hangsúlyt a *szórakoztatásunkra* fektetik, ennek pedig egyik legalapvetőbb formulájára, a **humorra** építve, így tudtukon kívül (vagy előre eltervezetten) szolgálják ki a játékosok igényeit, töltenek be hatalmas űrt a játékkínálat égi palettáján, anélkül, hogy véresen komolyan vennék önmagukat.

A LEGO Star Wars széria is ezek közé a fehér hollók közé tartozik – hasonlóan mondjuk az Ape Escape játékokhoz –, azaz nem forradalmasítja a stílust, nem kápráztat el minket grafikájával, nem fektet minket két vállra az elképesztően frissensült játékmenetével, de a megszokott kapcsolókeresgélést, lézerpisztolyozást oly mértékben önti nyakon idióta humorral, hogy – véleményem szerint – ezt mindenkinek látnia kell, aki egy kicsit is fogékony a – például a Csupasz pisztoly sorozatra oly jellemző – stupid poénokra.

A **LEGO Star Wars II**, mint ahogy azt a címe is tudtunkra adja (The Original Trilogy) a klasszikus (ahogy odakint nevezik, „The Good Ones") trilógiát dolgozza fel, természetesen LEGO stílusban, és kinézettel.

Kategóriáját tekintve egyébként maradt a mászkálós adventure stíluson belül a játék, még akkor is, ha alkalomadtán a készítők lehetővé tették nekünk, hogy különféle űrjárgányok nyergébe pattanva a jéghideg világűrbe is látogatást tegyünk.

A game a három klasszikus filmet hat-hat pályára osztotta fel, és bár kezdetben csak az Új Reményt indíthatjuk el, néhány pálya teljesítése után megnyílik a másik két mozi is (A Birodalom visszavág, és A Jedi visszatér), bár a pályákat azokban is csak sorrendben nyithatjuk meg.

A LEGO Star Wars II egyébként maximálisan ragaszkodik a filmekben látott forgatókönyvekhez és helyszínekhez, így megfordulunk majd a Tatooine-en, Mos Eisley-ban, az első Halálcsillagon, a jeges Hoth bolygón, de figyelemmel kísérhetjük majd az ifjú Slywalker Dagobah-i jedi kiképzését, és a Bespint, Jabba palotáját, az Endort, és a második Halálcsillagot is megjárjuk majd. Szerencsére a készítőknek azonban a helyszíneken túl csak nagyvonalakban kellett igazodniuk a filmek cselekményeihez, így aztán minden egyes pályát saját szájízűk szerint alakítgathattak ki, aminek meg is lett az eredménye: az elferdített jelentek és feladatok együtteséből mintha csak egy *Star Wars paródia* kelt volna életre LEGO köntösben, és bizony a végeredménnyel nagyon elégedettek lehetünk!

A pályaválasztó köztes tér a híres Mos Eisley kantin, itt találhatóak a pályák bejáratai, de ugyanígy innen nyílnak majd meg az extra bonusz szintek is. A csaposnál számtalan hasznos dologra tehetünk szert, kellő pénzmag birtoklása esetén: vásárolhatunk irányítási tippeket, és a játék során fellépő feladatokhoz társítható trükköket. Nála fizethetjük ki a bonusz karakterek aktiválásáért járó lovettát, de ugyanitt tekinthetjük meg az átvezető jelenteket is. Nála pötyöghetjük be a csalókódokat, és egyéb extra, a játékmenetet színesítő vagy csak szimplán humoros dolgokat is megvásárolhatunk. (Ilyen például, hogy mindenkire idióta álbajuszt és szemüveget adhatunk, de például a Birodalom visszavágból ismerős klasszikus C-3PO-t cipelő Chewbacca-t is itt nyithatjuk meg.) Itt a bárpulttól jobbra találjuk egyébként az editálást, ahol a két – szintén epizód V-ös – tartályban saját figurát készíthet el magának mind a két játékos, amiket aztán el is menthetünk későbbi felhasználás céljából. Egyébként már maga a kocsma is egy igen mókás helyszín, hiszen kezdetben elég kihalt a lebuj, de amint elkezdjük teljesíteni a pályákat és sorban nyílnak meg a karakterek, plusz még vásárolunk is hozzájuk, na szóval ezzel arányosan kezd megtelni a helyiség, ami nem csak azért jópofa, mert egy rakat ismerős szereplőt láthatunk egy terembe összezsúfolva, hanem azért is, mert a legkisebb atrocitásra – egy lövésre, vagy egy ütés nyomán – hatalmas kocsmai verekedés alakul ki, és szó nélkül mindenki egymásnak esik pillanatok alatt.

A játék során egyébként az alapkaraktereken kívül az összes behozható szereplő irányítható majd, ha nem máshol akkor a Free Play módban, a teljesített pályákat ugyanis bárkivel újrajátszhatjuk, ami egyébként nem csak poénként van benne a programban: titkos, lezárt helyeket pályarészeket nyithatunk meg, ha speciális figurákkal látogatunk vissza a szintekre. Egyes helyeken ugyanis kamerákkal védett zárt ajtókba ütközünk majd, ahol csak bizonyos szereplőket engednek tovább (például fejvadászokat, vagy birodalmi rohamosztagosokat). A játék százszázalékos kipörgetéséhez tehát minimum kétszer-háromszor kell bejárni az összes pályát, és még gyűjtögetnivalónk egyéb is akad majd bőven, hiszen jól elrejtett mini-kiteket, Power Bricks-eket is be kell zsebelnünk majd a bonuszok miatt. A játék szavatosság egyébként megfelelő, hiszen a teljes kijátszásához, és a különféle megnyitható extra missziók, bonusz mini-játékok kivesézéséhez legalább 3-4 komoly délutánra lesz szükségünk, azaz olyan húsz-huszonkét óra a végigjátszási idő, ami elég korrekt, tekintve, hogy későbbiekben viszont maximum az átvezető jelenetek újranézése céljából vesszük majd csak elő a programot.

A game irányítása rém egyszerű, hiszen csak az ugrás, lövés, karakterváltás, akciógomb négyesére korlátozódik. A legfontosabb egyébként az akciógomb, hiszen ennek segítségével építhetjük össze a szétszórt LEGO elemeket, és egyes karakterek (mint például a Jedi Luke, az öreg Ben Kenobi) ennek segítségével használhatják az erőt is. Az erőt sokféleképpen hasznosíthatjuk: hidakat, a továbbjutást segítő platformokat építhetünk, de a közelharcban is jól jönnek majd a Jedi trükkök, hiszen Vaderesen magasba emelhetjük és eltörhetjük a nyakukat azt ellenfeleinknek, ami egyébként kifejezetten jól jön egy Jedi esetében, mert alapban gyengébbek a közelharcban lézerkardjukkal, mint a fénypisztolyokkal megáldott segítőtársaink. A Jedi erővel pe-



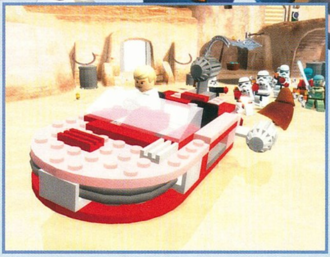














dig akár kukázhatunk is: a LEGO készletekből jól ismert kis szemetesekből turkálhatunk kis némi lovét ezzel a trükkel! :)

Fontos megjegyezni egyébként, hogy a játékban minden szétlőhető és szét is lövendő! Hiszen nem csak a kis „egyes" égőket verhetjük ezáltal ki az objektumokból (amik egyébként a fizetőeszközök a játékban), hanem sokszor a továbbjutást jelentő megoldások is csak valami szétlövése után válnak láthatóvá. Ezt egyébként azért is tartom fontosnak, hogy leírjuk, mert bár a játék minden korosztály számára fogyasztható, az egészen apró emberkék néhány esetben nagyon elakadhatnak majd, hiszen nem mindig egyértelmű, hogy mit is kell majd csinálni. Persze lesz majd olyan helyzet is, ahol a progi butaságából nem lehetséges a gyors továbbjutás, példának okáért én is egyszer elakadtam az első Halálcsillagról való menekülés során. Már mindennel végeztem, csak be kellett volna szállni az Ezeréves Sólyomba, de valamiért nem nyílt le a rámpa. Majd hosszú tízperces mászkálás után bejött még két birodalmi rohamosztagos a hangárba, és majd miután őket likvidáltam, rögtön kioldódott magától a gordiuszi csomó. Hasonló hibákat egyébként néha találni fogunk a game-ben (falakra, párkányokra felragadt birodalmiak, stb.).

Na, de vissza a karakterekhez: a Jedik eltérő erőket is használnak (Ben Kenobi például leginkább a kertészkedésben jeleskedik, hiszen mindenhol virágokat szökkent szárba, vagy a legnagyobb sivatag közepére is oázist varázsol néhány pálmafa segítségével), de a lényeg, hogy a játék mindig segít nekünk abban, hogy adott objektummal kinek is kellene kezdenie valamit – amire az eltérő színű csillogással hívja fel a figyelmünket. Megjegyzem, hogy egyes karakterek, mint például a droidok képtelenek a tárgyhasználatra, és építkezni sem tudnak, C3-PO például még ugrani sem képes (R2-D2 viszont már rendelkezik az első három részben megismert kis mini sugárhajtóműveivel). A játszható karakterek között egyébként bármikor váltogathatunk menet közben, csak közel kell állni hozzájuk, és lenyomni az erre hivatott gombot. Ez a szereplőváltogatás a továbbjutás érdekében szükségszerű is, hiszen egyes ajtókat csak egyik vagy másik figura képes megnyitni. A szereplők között van egyéb különbség is (Luke duplát tud ugrani). Néhány kivételtől eltekintve a feladataink rém egyszerűek: a kapcsolókeresgetésen, tárgyak tologatásán, platformok összeépítésén túl csak az ellenfelekkel gyűlhet meg a bajunk, hiszen az elhalálozás azért bosszantó, mert tetemes pénzmennyiséget is elveszítünk, ami a pályák teljesítése szempontjából lényeges. Minden szinten van ugyanis egy kvóta, amit el kell érnünk. Annyit kifogásolhatunk az irányításban, hogy a légi járművek kezelhetősége elég pocsék, és bizony meg kell szokni a furcsán lavírozó szekerek iránygombokra való reagálásait.

A LSWII grafikája rettentően stílusos, minden egyes jármű, épület, droid kis LEGO elemekből épül fel, és a megszólalásig hasonlít a filmekben látott nagytestvéreikre (még a Carkoon is LEGO-ból lett elkészítve!), tényleg meghajolnék a készítők előtt, ha nem épp az lenne a dolguk, hogy remekül megtervezzék és kivitelezzék a játékot. Így csak megdicsérem őket, tényleg fantasztikus volt látni LEGO-ból a Halálcsillag fémesen tükröződő folyosóit, vagy a Hoth-i csatában részt vevő lépegetőket, és a sort még folytathatnám hosszan, de legyen annyi elég, hogy totál besz*rás a sok kis mütyür LEGO Star Wars figura. A szereplők is igazodnak a filmbéli változataikhoz, C3-PO például ugyanazzal a lassú robotmozgással közlekedik, Chewbacca pedig annyival nagyobb társainál, hogy ha megpróbálunk – az erre szolgáló gépeknél – a fejére nyomni egy sisakot, az csak félig-meddig megy rá, és féloldalasan a fejére szorult sisakkal rohangál a pályán, mint valami félkegyelmű. A női karakterek, mint például Leila hercegnő ellentétben férfitársaival a közelharc során nem verekszenek, hanem elkezdenek pofozkodni, mint valami rossz plázacica. A leegyszerűsített Star Wars zenék mellett nagyot dob a hangulaton a makogó-pityegő szereplők hangja is, beszéd ugyanis nincs a játékban.

Nagy erőssége a game-nek, hogy ketten is tolhatjuk egyszerre egymást segítve, ami egyébként nagyban megkönnyíti a helyzetünket, hiszen a gépi karakterek mesterséges intelligenciája sok kívánnivalót hagy maga után: ez leginkább ott mutatkozik meg, hogy – teszem azt – építkezés közben képtelenek megvédeni minket az ellenséges lézersugaraktól. A két verzió közül természetesen a Xbox a győztes – PS2ön is korrektül néz ki a játék –, és örültem, hogy van a játékban Wide Screen opció is.

Összegezzünk. Talán a világ két legismertebb franchise-t öntötték ismét össze a készítők és egy shakerben még jól össze is rázták egy jó nagy adag humorral, így az utóbbi idők egyik leghangulatosabb, legidiótább játékát kapjuk kézhez. A poénok már önmagukban is ülnek, ez SW fan pedig a saját könnyeitől fog fuldokolni. A progi valójában csak egy egyszerű kis akciójáték, mégis a pályák és a feladatok változatossága, az ismerős helyszínek szereplők történések elferdített változatai épp annyira színesítik meg a játékmenetet, hogy sosem fullad unalomba a buli, nem beszélve a tikok gyűjtögetéséről, a mini-feladatok teljesítéséről. Tartalmilag tehát amit lehetett – szerintem – kihoztak a game-ből a készítők. Bátran ajánlom a legkisebb LEGO játékokat szertő kissrácoktól a legöregebb Star Wars fanokig mindenkinek, és úgy egyébként bárkinek, aki szeret jókat röhögni, mert orbitális méretű poénoktól hemzseg a játék. Sokat gondolkodtam, hogy legyen-e külön bekezdés, amiben a legnagyobb jelenteket, poénokat lövöm le, de aztán végül úgy döntöttem, hogy inkább mégse (pedig lenne miből csemegézni a Halálcsillagon söröző munkásoktól az alsógatyában szaladgáló rohamosztagosokon keresztül a sok átírt jelenetig), de inkább tapasztaljátok meg mind magatok: én csak annyit mondhatok, hogy a leghangulatosabb, legstupidabb programmal állunk szemben, ami idáig napvilágot látott, és a nagy őszi játékdömping egyik befutója és sokak kedvencévé válhat majd.

Most már csak arra lennék kíváncsi, hogy vajon az évek óta a padláson pihenő, több száz dobozos LEGO gyűjteményem vajon mennyit érhet a piacon?

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudom éreztetek-e már olyat – rossz kérdés, persze, hogy éreztetek, hisz megszállott játékosok vagytok –, amikor egy game annyira bejön, hogy legszívesebben kirohannál az utcára, megölelgetnéd az összes embert, aki szembe jön (elsősorban a csinos csajokat persze – girlgamerek meg a pasikat), és üvöltenél, mint egy idióta, hogy mekkora élményben volt részed, amit mindenkivel meg akarsz osztani. Amikor olyan rohadt király dolgot látsz, amit mindenkinek látnia kell, egyébként hülyén fog meghalni. Ne haljatok meg hülyén, ezt tutira próbáljátok ki. 10 pont.

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: PSP, X360, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

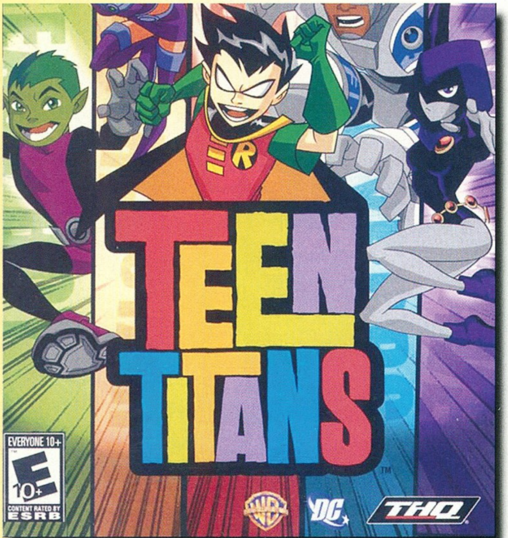
PS2: 1-2 játékos, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX: 1-2 játékos

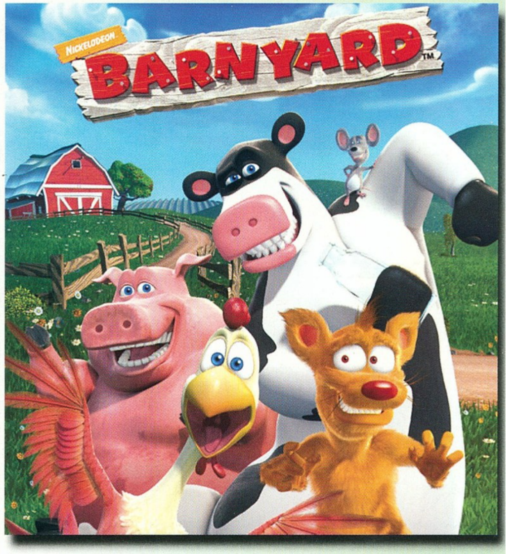
✔ humor, hangulat, kinézet
X minimálisan lehetne változatosabb, ürjárgányok irányítása, bugok

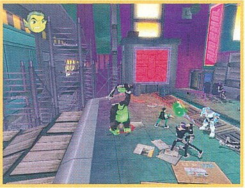
PS2 XBOX
8.5 pont

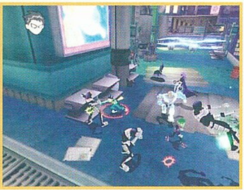
A TATA TITÁN TÁN TATITÁN?

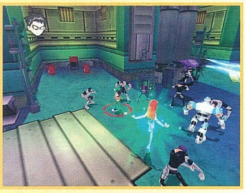


ÉN VAGYOK A GICCSTEHÉN









A megszokottól eltérően most egy rajzfilm feldolgozást ismertethetek (...). A tinititánok a CTN-en fut, de bennem nem mozgatott meg különösebb emóciókat. A lényeg az, hogy van 5db fiatalkorú igzmen-szerűség, és természetesen a gyerekes dolgaik mellett nap mint nap megmentik a földet is az igen gonosz erőktől. Robin egyértelműen Batmanba szerelmes kisgyerek, Raven egy fantom kiscsaj, Cyborg egy félig ember félig gép fiatal, Starfire leginkább egy klasszikus hősnőhöz hasonlítható, Supermanről mintázva, Beast Boy pedig egy gyomorrontás-zöld színű kölyök, aki változatos állatformákká alakulva tevékenykedik. A játékban mindegyiküket irányíthatjuk, egyszerre négyet, ha van annyi kontrollerünk, de bevallom, nekem egy is elég kaotikus volt, mivel a nagy kavarodásban néha azt sem tudtam, hogy hol vagyok, csak nyomtam a kontroller gombokat összevissza. Az is kipróbálhatja természetesen az összes szupergyereket, aki egyfejű magánjátékozik, mert lehet váltogatni közöttük, ám ennek sajnos a játékra gyakorolt hatása csekély, sőt, elhanyagolható. Ez gondolom a multi miatt lett így, mert akkor lehetne verekedni az irányítókért, kinek legyen az erősebb fickója vagy csaja. A gém alapja nem túl intellektuális, gyakorlatilag ütni kell az ellenségeket változatosnak nem mondható módon, és ha lenyomtuk az összeset, mehetünk tovább, ahol ugyanezt megismételhetjük. A támadásra háromféle lehetőségünk van, a gyors, az erős és a speciális, ami a hagyományos ütlegeléssel feltölthető, és charge-olható, vagyis lenyomva tartva a Kör gombot, atomhalál mérhető az ellenünk vétkezőkre, vagy azok csoportjára. Ezen speckók közül mindenképpen a Beast Boy támadása a legjobb, mivel változatos, hatalmas zöld színű állatokká alakulva harcol. Lehet csimpánz, elefánt, óriásgorilla és bakkecske, aki rohangálva öklözi fel az antigonistákat (micsoda új szó, most fél évig ezt fogom használni a negatív karakterekre). Néha érdekesebb dolog is akad, mint amikor egy óriás alagútfúró gép elől menekül a csapat, de az is csak arra alapoz, hogy üssünk meg X számú rosszfiút (vagy robotot, akármit), és akkor megnyílik az energiakapu, ami addig elzárta a következő pályarészt...

Dzson X

TEEN TITANS

THQ
MÁS VERZIÓ: GBA

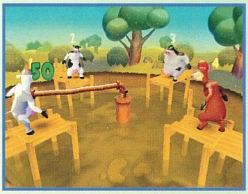
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1-4 játékos memóriakártya 8 mb) analóg irányító (dual shock)
GC XBOX	1-4 játékos

✔ jó a rajzfilmet kedvelőknek
X másnak 10 perc után unalmas

4.5 pont







Micsoda meglepetés, egy újabb animációs filmes árukapcsolt játék! Sajnos nekem már nincs Nickelodeon csatorna, így nem ismerhetem személyesen a mostani főhőst, egy tehenet. Viszont a poénokat tekintve igen kellemes lehet az alapmű. A játék szintén egy farmon játszódik, mint a Harvest Moon, viszont itt az említett tőgyes jószágot irányítva kell mindenféle feladatokat megoldanunk, és a térképre tekintve nem egypár órás elfoglaltságról van ám szó! Sőt, a feladatok napszakokra vannak bontva, és a nappaliakat nappal, az éjszakaikat pedig a hajnal beállta előtt kell véghezvinnünk. Saját elnevezésű tehenünk lehet lány, fiú, sőt, ezeken belül még külön négy alcsoport is választható, vagyis mindenki optimálisan bújhat eme virtuális kérődző bőrébe. A játékmenet a jó régi oldschool típust követi, vagyis az egyes farmlakók kérnek tőlünk valamit, amit mi megteszünk nekik, és velük együtt örülünk. Nagyban megkönnyíti a dolgunkat, hogy ezen lények egy nagy, sárga kérdőjellel vannak ellátva, vagyis nem kell feleslegesen bolyonganunk ide oda. Kezdéskor pl. a disznó akar sütni kaját, de ellopták a receptkönyvét, amit laponként kell megtalálnunk. Majd az egyes ételekhez szükséges összetevők felkutatása következik (almás lepényhez alma, liszt, ilyesmi), és a konyhában asszisztálva malacunknak, elkészül a hőn áhított étek. Ám akadnak fura feladatok is, például a csirke katapult csúzlival történő reptetése, vagy a különféle pózok bemutatása a postás mögött, gombkombinációkkal előhozva azokat, és négy lábra vágódva buta tehénpofát vágni, mielőtt hirtelen megfordulna (a többiek a bokorból kuncogva figyelik teljesítményünket). Kifejezetten aranyos és humoros játék ez, viszont kell hozzá angoltudás, ami remélhetőleg a mai fiataloknál már nem akkor a gond (vagy jó gyakoroltatni őket a tehenes cuccal). A grafika a filmet követi (mint az adaptációk általában), és ha 10 év körüli lennék, biztos imádnám – feltéve, ha érteném, mert a poénok mellett ez is fontos része a játéknak. És ha nem viszolyognék attól, hogy a saját tejemből készül süti, vagy a tőgyeimmel kell fröcskölni, harc gyanánt...

Dzson Moo

BARNYARD

THQ
MÁS VERZIÓ: GBA

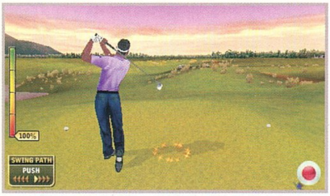
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

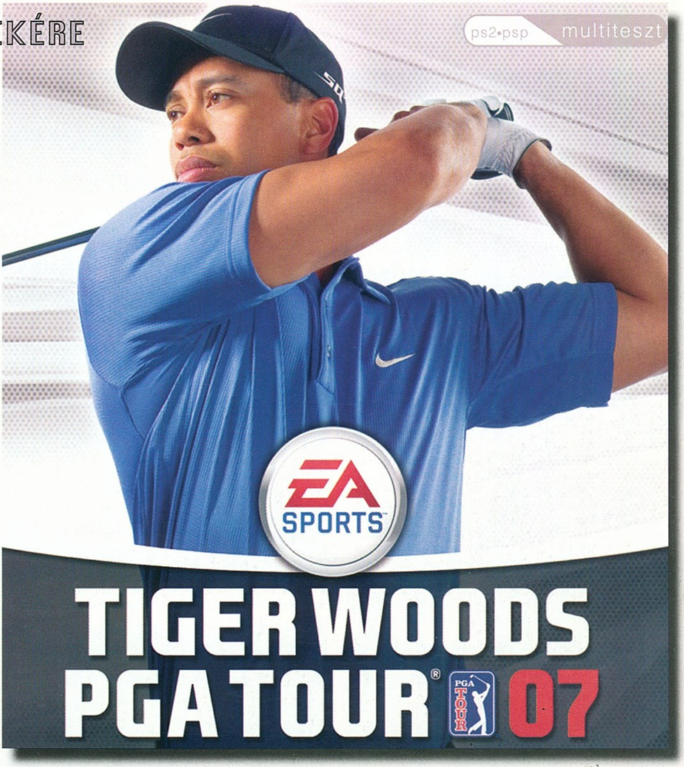
PS2	1 játékos memóriakártya 8 mb (100 kb) analóg irányító (dual shock)
GC	1 játékos

✔ poénok és tehenek
X 10 év alattiaknak nem ajánlott, angoltudás kell hozzá

6 pont

AZ APÁK EMLÉKÉRE





Az őszi/téli nagy játékáradat előhírnökeként egyre-másra érkeznek menetrendszerűen hozzánk az EA Sports féle sportsorozatok idei reinkarnációi, mintegy jelezvén nekünk játékosoknak, hogy vége a nyári uborkaszezonnak, mindenki készülhet a nagy karácsony előtti játékdömpingre. Nincs ez másképp a legpatinásabb és legnagyobb múltra visszatekintő golfjáték esetében sem, így aztán – többek között – az októberi újság hasábjain köszönthetjük a **Tiger Woods PGA Tour Golf 2007**-es folytatását, méghozzá nem csak Playstation 2-re, hanem rögtön megdobtak minket az Electronic Arts-os fiúk egy PSP verzióval is.

Tiger Woods-ot szerintem senkinek sem kell bemutatni, hiszen köztudott, hogy a világ – egyik – legjobb golfjátékosa, az viszont teljességgel bizonyos, hogy a legjobban fizetett profi sportolója, és épp a napokban volt látható az egyik sportcsatornán egy amerikai-orosz golfválogatott meccs, ahol őt is láthatta a nagyérdemű. A nevével jelzett PGA Tour Golf sorozat egyébként majd egy évtizedes múltra tekint vissza, és az előző Playstation masinán vívta ki magának a sportot szerető figurák elismerését és megbecsülését.

A széria természetesen évről évre fejlődik, és egy igen nagy evolúciós ugrásnak lehettünk szemtanúi, amikor a sorozat átköltözött a 128 bites gépekre, hiszen nem csak a – szinte már fotorealisztikus – grafikai motort kapott a játék, hanem irányításbeli reformokat is alkalmaztak, gondolok itt a különféle analóg karokkal végrehajtható precízen kivitelezhető mozdulatokra. Demeter Zsolt barátom szerint – aki egyébként nagy spíler golfban – azonban az elmúlt néhány évben túl nagy előrelépés nem történt, ez legfőképp a játszhatóságra értendő, mivel azért minden új szezonban némi plusz tartalmat, kisebb ötleteket sikerült belecsempészni a szimulációba.

A két verzió közti különbségek már a menürendszerben és a játéklehetőségekben is megmutatkozik, természetesen a nagygépes Tiger Woods-ban jóval nagyobb teret kapunk a játék paramétereinek beállításában, és játékmódokat illetően, ami azt látszik igazolni, hogy mindkét gép tulajdonosai a saját gépük erőforrásaihoz igazított játékot kapnak kézhez.

Mivel az Electronics Arts mindig is híres volt a mainstream kiszolgálásáról, most is gondoskodtak arról, hogy az újdonságok jól feltűntetve és elmagyarázva kapjanak helyet a játékokban (csillagokkal és New feliratokkal figyelmeztetnek minket a menüben, illetve a tutorialban, ha esetleg new feature-rel találkozhatunk). Itt említeném meg, hogy a nagygépes verzióban Tiger édesapjáról, a néhai Earl Woods-ról is olvashatunk egy rövid kis memoárt.

Mindkét verzióban lehetőségünk van saját játékos elkészítésére, és karrier megkezdésére, ha esetleg a profi valódi sportolók közül nem találnánk szimpatikust. A pályák egy része valódi helyszínek illetve azoknak kibővített változatai, míg másik részük kitalált fantázia szülte sportpályák, ezt persze csak onnan tudom, hogy Demeter barátom felvilágosított mibenlétükről illetően.

A PSP-s irányítás nekem egy kicsit kiforratlanabbnak tűnt, és bár ez az a game, amihez nincs szükség két analóg karra, azért a nagygépes kontrollerrel sokkal jobban kézre állt a játék. Egyébként az irányítás kitanulása sok gyakorlást és időt igényel, főleg mivel minimális különbségek vannak a két verzió között, és ráadásul minden ütéstávhoz és ütőhöz külön irányítási metódus társul. Az viszont biztos, hogy amennyiben elsajátítottuk ezeket (például hogy a közeli gurításoknál, hogy kell rásegíteni a blokkokkal az irányra) fantasztikus dolgokra lehetünk képesek, anélkül, hogy egyszer is golfpálya gyepszőnyegére léptünk volna.

Maguk a játékosok rendkívül jól animáltak, élethűen végzik el mozdulatsorokat, és mindenkinek saját habitusára jellemző egyéni reakciói vannak egy-egy elhibázott vagy berakott labdára, de ezzel semmi újdonságot nem mondtam, hiszen ez idáig is a sorozat védjegye volt. A pályák szépek, hatalmasak, technikásak, és változatosak, viszont mindkét gép esetében nagyon sokat rontanak az összképen a ricegő élek. Ez Playstation 2-ön is nagyon zavaró, meg kell csak nézni az ütőt mozgás közben, vagy a homokteknők széleit, a PSP-s Tigeren pedig sajnos még rosszabb a helyzet, példának okáért a lyukat jelző zászlók mintha több kisebb darabból lennének összetákolva. Persze ettől még szép a stuff, hiszen fotorealisztikus a környezet (leszámítva a fák lombjait, ami egy nagy zavaros massza), de ha például betesszük a 2005-ös Xbox-os Tiger Woods-ot (épp ez volt kéznél), hatalmas különbséget láthatunk a három játék között, pedig a kipróbált X-es verzió már két éves. Hiába no, mind a PSP, mind a PS2 igencsak behatárolt gép technikailag. A hangokra és a hanghatásokra panaszunk nem lehet, ütőtől és erőkifejtéstől függően csattannak a lasztik, és a track-lista is megfelelő, bár ez talán lényegtelen is, de megújult a közönség, és a kommentár (ami egyébként kikapcsolható) is korrektül teljesít (igaz angolul).

Szóval húzzuk alá az egyenlet végén a végeredményt. Minimális előrelépés fedezhető fel a 2007-es Tiger Woods golfban a sorozat előző részeihez képest, ezek egy része a játékmódokban és az irányításban vehető észre (míg az előbbi kibővült, az utóbbin megint csak finomítattak valamennyit, például a labda csavarására gyúrhatnak rá, akik késztetést éreznek erre, de a tutorialban mindenki utánanézhet az új ütésfajtáknak is, de megemlíthetném a Swing Path Meter-t is, amivel szintén az ütésünk pontosságán változtathatunk, és szintén újdonságnak számít). A tartalmi része hozza a megszokott formát, tehát istentelünk sokféle beállítás, és játékmód mellett például mini-játékokat is találhatunk, és természetesen upgrade-elve lett a shop, illetve a választható játékosok helyszínek listája is, ráadásként pedig néhány új szabály és szabályrendszeren alapuló játékfajta is bekerült a Tiger Woods-ba. Van online játék PS2-ön, és van wireless összekapcsolódási lehetőség két játékos számára PSP-n. A két gépezet összekötésére utaló jeleket sajnos nem találtam. A játékok hozzák tehát a megszokott EA-s Tigeer Woods színvonalat, amelynek az összképén csak a grafikai rész ront le némileg, gondolok itt mindkét gépen jelenlévő és igen durva ricegésre

A sorozat eddigi rajongói nem fognak csalódni, tartalmaz annyi újdonságot, hogy kellően elszórakozzanak vele a 2008-as részig, ami minden bizonnyal már kapható lesz PS3-ra is, élricegés nélkül, aki pedig még nem golfoztak konzolokon, viszont késztetést éreznek rá, hogy kipróbálják az amúgy a való életben igencsak drága hobbinak számító sportot, nos azoknak a legjobb alternatíva még mindig az EA Sports féle Tiger Woods PGA Tour Golf sorozat marad.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Én inkább a Sony golfjátékait preferálom. Aranyosak a figurák, tök zsír a kezelhetőség. Ez egy kicsit túl élethű akar lenni, inkább az „öltönyösöknek" való.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: X, X360, PS3

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 - 4 játékos memóriakártya 8 mb analóg irányító (dual shock)
PSP	1-4 játékos

✔ a legjobb golfszimuláció
X élricegés

PS2	PSP
8 pont	**7.5 pont**

KÖZÖNSÉGES BÛNÖZÔK







Azt hiszem a Shenmue minden idők legnagyobb játéka.
– Biztos vagy ebben?
– Teljes mértékben. Bár már korosodó darab, hiszen most töltötte be hetedik évét… bár ha azt nézzük, mikor és hol indult, még ennél is öregebb – egyszerűen felejthetetlenek a vele eltöltött órák tizedei, százai. Mert bizony ha az ember leült a Shenmue elé, képtelen volt felállni. A Shenmue a fejed búbjára nő, ráönti földöntúli bájitalát aztán pedig magába szippant és nem ereszt el: ha egyszer kapcsolatba kerülsz vele, képtelen leszel másra gondolni, elfelejteni – kívánni fogod.
– Nem tudom, nekem kicsit unalmas volt a sok céltalan mászkálás.
– Pont ez adta a Shenmue báját! Talán ezért is volt rétegjáték, annak ellenére, hogy a SEGA mindenki számára fogyaszthatóvá faragta. Ez nem a gondolkodó, hanem a nyugodt ember játéka volt, az igazi ínyenceké, az olyan embereké, akik borvásárláskor sem az ár, hanem a minőség alapján döntenek. Piszkosul jó volt elmerülni egy másik világban, megismerve egy távoli ország kis településének mindennapjait, lakóit és életét. Mert a Shenmue erről szólt: míg más játékok a különböző rendszerek köré húzták fel a maguk kis fiktív – mégis üresen kongó – világukat, addig a Shenmue elszigetelt japán térségének kialakítása után kerültek terítékre a tényleges játékelemek. Ezért érezhette úgy magát az, aki Shenmue-zott, mintha nem egy álomvilágba, hanem a múltba, az „igazi" nyolcvanas évekbe csöppent volna. Persze, a Shenmue nem tökéletes, semmi sem az, mindennek megvannak a hibái – de ha valami, akkor a Shenmue közel állt ahhoz, hogy átlépje a videojátékok és a művészet közötti határvonalat. Sajnos ennek túl nagy ára volt, vaskos dollármilliók, így a Shenmue saga lehet, hogy soha sem látja meg a fényt az alagút végén. De legalább maradandót alkotott: felejthetetlen, örök játékélményt adott. Ennél nagyobb érdeme pedig egyetlen játéknak sem lehet!

DOJIMA DRAGON

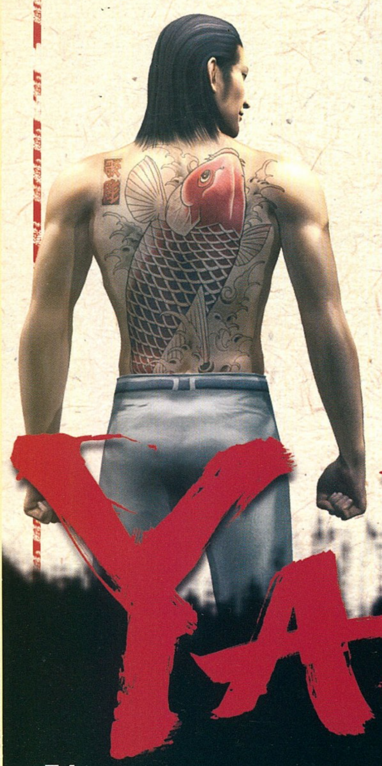
Szeretjük a **Yakuzá**t. Szerettük akkor, mikor még Ryuu ga gotaku-nak hívták, szerettük akkor, mikor még csak egy remeknek tűnő Shenmue pótléknak tűnt, szerettünk annak ellenére, hogy bejelentésekor szó sem volt angolul beszélő verzióról; de alig egy esztendővel japán bukása után – mert bizony a vártnál lényegesen gyengébben teljesített – a SEGA Európába is átterelte.

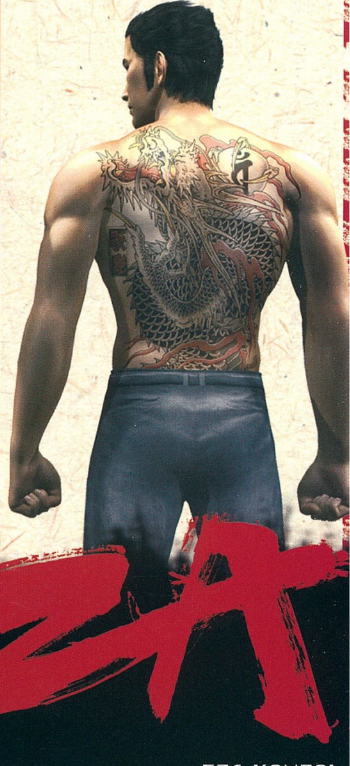
Szeretjük azért, mert egy olyan alvilági csoportra fókuszál, mely lényegében a videojátékok mostohagyereke, bemutatása eddig jószerivel az ázsiai filmek privilégiuma volt (ajánlott vizuális irodalom – Infernal Affairs trilógia: alapmű, főleg, mert remek a magyar DVD kiadása!) – a Yakuza megtöri a jeget. A 13 fejezetre bontott történetünk a nyolcvanas évek közepén kezdődik: Kazuma Kiryu megbecsült tagja a japán alvilág egyik legnagyobb szindikátusának. Olyannyira jól mennek a dolgai, hogy saját család alapításán töri a fejét, ám a sors ekkor közbeszól: hű társa, legjobb barátja szörnyű tettet követ el – megöli saját oyabunját (oyabun = az adott család keresztapája). Ez természetesen azonnali halálát jelentené a börtönben eltöltött esztendők után, azonban helyette Kazuma vonul a rácsok mögé, elsősorban szeretett barátnője és barátja védelmében. Kazuma 10 esztendőt ölt a börtönben ártatlanul, míg végül kiszabadul. Ám ahogy kiteszi az utcára a lábát, elszabadul a pokol: az összehívott rendkívüli Yakuza találkozón kiderül, hogy a családok által a közös kasszába pakolt 10 milliárd yennek lába kélt, ráadásul az elnök privát rezidenciájának széfjéből. A nagy maffiavilág így lényegében egymásra mutogatva keresi a tettest. Héroszunk (állítólagos) tette ráadásul komoly feszültséget kelt az alaposan megváltozott alvilágban, így Kazuma az őt letartóztatásakor kikérdező detektívvel szövetkezve belevág, hogy felgöngyölítse a rejtélyes lopás szálait, valamint hogy megtalálja eltűnt kedvesét.

Az alaphelyzet tehát rendkívül izgalmasnak mondható, a történet képes folyamatosan fenntartani az érdeklődést egészen a záró képsorokig. A probléma csupán az, hogy egyrészt rendkívül vontatott a történetvezetés, az események lassan indulnak be, ráadá-













sul a sztori olyan hatalmas klisékből építkezik, mely még egy B-kategóriás filmnek is szégyenére válna: tipikus főhős, tipikus karakterek, tipikus „ennek be kell következnie" szituációk,. Mégis, az utolsó három fejezet olyan sebességre kapcsolja az események menetét, melynek hála el lehet nézni ezen (talán a legnagyobb) hibát.

KEMIKÁLIA

Szögezzük le jó előre: *a Yakuza nem az új Shenmue*. Nem akar Yu Suzuki babérjaira törni. Ha be kéne kategorizálnunk, akkor azt mondanánk, hogy a GTA játékmenetét (mínusz a vezetés lehetősége) sikerült párosítani a Shenmue nyitottságával és egyedi atmoszférájával. Atmoszférája pedig van a Yakuzának, méghozzá nem is akármilyen – az alvilág ábrázolása tökéletes, az acsarkodó, állandóan egymás torkának eső családok árnyékában élő Tokió egy kis szelete valóban él és lélegzik. No nem annyira, mint a kultikus program esetében, de ez a méretét tekintve nem is meglepő – bár a megalopolisz csupán egyetlen kerületét járhatjuk be, még így is bő öt perc míg elérünk a térkép aljától a tetejéig. Eközben pedig vagy egy tucat belső területet tekinthetünk meg – a klasszikus, minden cikket árusító áruház mellett beugorhatunk vagy öt különféle hostess bárba, meglátogathatunk egy baseball gyakorlópályát, elkaszinózhatjuk a pénzünket, vagy akár elkenhetjük mások orrát az illegális verekedőbajnokságban.

Ököllel lényegében minden elintézhető a Yakuza világában – a játékmenet durván 95%-át a harcok teszik ki. Nem elég, hogy a sztoriban haladva állandóan egy kisebb sereget kell Kazumának a földre küldenie, még az utcán sétálva is magukat verhetetlennek képzelő suhancokkal is ki kell állnia – túl sokszor is, a borzalmasan monoton, öt méterenként jelentkező „random encounterek"-et nem szeretnénk JRPG-ken kívül látni (ott se igazán). Szerencsére a fegyveres harcokat lényegében mellőző (azokat csupán a játék utolsó harmadában felvonultató) rendszer pokolian részletesen lett kidolgozva, érezhetően a legnagyobb hangsúlyt ez kapta. Az első és legfontosabb – Kazuma mindig túlerővel kell, hogy szembenézzen. Gyakorlatilag nincs olyan eset, amikor 4-nél kevesebb ellenfél veszi körül: nem egy jelenetben 25-30 yakuzát is a padlóra kell küldenie. Hogyan szerezhet előnyt? A környezete felhasználásával. Mivel minden egyes ilyen szekvencia egy zárt térben, lényegében közönség által körbevetett kis területen játszódik, elmenekülni, a harcot kikerülni nincs esély. Kézzel-lábbal ugyan a legtöbb esetben könnyedén lecsapható bármilyen vérmes ellenfél, ám ha a rosszfiúk kezébe fegyver kerül (úgymint kés, boxer vagy egy fakard), érdemes felkapni a legközelebbi tárgyat és azzal próbálkozni. Felvenni gyakorlatilag bármit fel lehet, ami nincs leszögezve: pontosan ebben rejlik a harcrendszer varázsa. Felemelő érzés biciklivel, egy darab deszkával, útlezáró táblával, kukával, étkezőasztallal vagy poroltóval odacsapni – ráadásul a rendszer honorálja is ezt értékes boosttal, illetve tapasztalati ponttal (erről kicsit lentebb). A probléma csupán az, hogy még az olyan szívósabb darabok, mint a vaskulcs vagy a szamuráj kard 5-6, maximum 15 ütés után eltörnek, használhatatlanná válnak. Ez nem csak roppant illúzióromboló, de érthetetlen is – hát kérem, nehogy már egy több száz éves acélpenge egy tucat suhintás után kettétörjön! Nincs érthető oka a korlátozásnak, így le kell nyelni a békát – van ennél nagyobb probléma is. Mivel nincs manuális lock-on, így a gép hellyel-közzel befogja a legközelebb álló ellenfelet: sajnos nem túl sok sikerrel. Az első 3-4 órában (!) bizony az ütések és rúgások fele nemhogy ellenfelet, de még a falat sem fogja érni, a borzalmasan elbaltázott, lényegében használhatatlan rendszer miatt sokan ott fogják hagyni a programot, mondván ez így ebben a formában irányíthatatlan – az eset kísértetiesen hasonlít a Jade Empire fiaskóra. Megszokható: sokáig tart de végül hozzá lehet idomulni ehhez a borzalomhoz, de teljesen elfogadni képtelenség – kár érte, pedig a verekedés önmagában hihetetlenül jól sikerült, élvezet nagyobb tömegeket alig két-három csapással a padlóra küldeni, az említett tárgyhasználat pedig üde színfoltként járul hozzá a Yakuza egyedi vonásaihoz – úgymint a fejlődés.

Kazuma pedig jelentősen fejlődik a sztoriban haladva, a harcok során bezsebelt tapasztalati pontok három képességre költhetők. Elsőként itt a MIND ág, ami lényegében az úgynevezett heath szinthez kapcsolódik – a heath mutató az ellenfelek püfölésével egyenes arányban töltődik, majd a mutató első szegmensét átlépve aktiválható: ilyenkor hozhatóak elő a kontextus érzékeny mozdulatok, melyek lényegében háromszoros-négyszeres erővel hatnak a szenvedő alany életcsíkjára. A TECHNIQUE ág a közelharci képességek repertoárját bővíti újfajta ütésekkel és rúgásokkal, erősebb támadásokkal, illetve növeli az ellenfél elfogásának esélyét – amennyiben sikerül megragadni egy delikvenst, úgy lényegében egy komplett kombó vihető be. A harmadik, BODY nevet viselő csoport a HP csík növelésére szolgál. Mivel az úton-útfélén Kazuma elé kerülő kihívók miatt harcolni állandóan fogunk, a képességek gyakorlatilag a sztori vége előtt kimaxolhatóak, így az utolsó nagy finálésra Kazuma már ereje teljében állhat ki.

FINÁLÉ

Ami viszont vitathatatlan: a Yakuza remekül fest. Lényegesen szebb, mint a rá leginkább hasonlító GTA, igaz, ezt a bejárható terület korlátozásával, illetve funkciók kihagyásával érte el. Tokió neontengerben fürdő mivoltának ábrázolása kifogástalan, a város éjjel-nappal fényárban úszik, ráadásul az ezzel éles kontrasztot alkotó sikátorok és a rosszhírű negyedek elhelyezésével, a logikusan felépített útszakaszok elhelyezésével sikerült megalkotni egy létező negyed illúzióját. A remek látótávolság, a dugig tömött utcák – vagy 45-50 karakter egyszerre a képernyőn –, a jól elkülöníthető negyedekben remek dolog mászkálni. Az átvezető animációkban brillírozó karaktermodellek az utolsó cseppet is kisajtolják a hardver erejéből, mozdulataik hasonló minőséget képviselnek, a harcok során felmutatott mozdulatok alapján pedig könnyű beazonosítani azok stílusát – így erre nem lehet panasz. Az élsimítás hiányára viszont igen: talán még egyetlen játék esetében sem volt ennyire problematikus. A legtöbb tárgy szinte átvágja a képernyőt éleivel, s nem egy textúra ide-oda mozog, vibrál. Az audio rész szintén kiforratlan, zenével gyakorlatilag csak a harcok alatt találkozunk – akkor is 3-4 track váltja egymást –, a hangeffektel pedig szintúgy csínján bántak: a hangulatot növelni kívánó háttérzajok vészesen kevés ricsaj állandó ismétlődésével vannak jelen, melyek alig pár perc után borzalmasan idegesítővé válnak. És akkor még nem is szóltunk a pár neves színészt felvonultató, mégis néhol kritikán aluli angol szövegekről, mely ráadásul nincs is szinkronban a szereplők ajakmozgásával – talán nem is meglepő, hogy néha nem csak a mondatok, de a szavak között is kínosan hosszú másodpercek telnek el, míg a lypsynch beéri a már ledarált hangot. Ennyire talán még soha sem volt fájó a japán szinkron hiánya.

A Yakuza remek játék, de lehetett volna ennél sokkal jobb is – kár, hogy a borzalmas klisétől szenvedő sztori, a kissé elbaltázott (mégis az átlagból toronymagasan kiemelkedő) harcrendszer, valamint a játékidőt elnyújtó random harcok, illetve a céltalan mászkálás lerontják az összképet. Mindenképp érdemes egy kört futni a Yakuzával, hiszen remek hiánypótló a témát-, valamint a köztes stílust képviselő karakterének tekintetében. Remélhetőleg a japánhonban decemberben landoló folytatás valamikor az elkövetkezendő esztendőben nálunk is partot ér – akciódús, izgalmas a Yakuza gengszterviága, jó lenne még egy alkalommal elmerülni benne.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Nem ajánlom mindenkinek a Yakuzát. Szép game, fain game, de nem az a fajta, amit beteszel, és trallala-trallala óráig el tudsz kolbászolni benne anélkül, hogy bármi lényegeset is csinálnál. Ez nem GTA…. Ez inkább olyan, mint egy jó krimi, egy lebilincselő könyv a japán alvilágról, ahol talán kétszer is el kell majd olvasnod az elő húsz oldalt, hogy felvedd a történet ritmusát, de ha egyszer beszippantott, nem tudod majd letenni az utolsó oldal elolvasása előtt.

YAKUZA

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ remek gta / shenmue keverék
X kiforratlan harcrendszer, klisés sztori

8 pont

A NAGY TESTVÉR





3D

A japán fejlesztő másodízben prezentálja a '94-ben született, klasszikus 2D verekedős sorozatát új, három dimenziós formában. A versenyhelyzet kényszerítette ki belőlük a nézetváltást, vagy pusztán csak haladni kívánnak-e a korral, azt igen nehéz lenne megmondani, az viszont tuti biztos: nincsenek éppen könnyű helyzetben. Gondoljatok bele: mind Playstation 2, mind pedig Xbox platformon ott vannak az igazán nagy címek – csillogó gyémántok ezek, melyekkel audiovizuális szempontból igen nehéz nagyon nehéz felvenni versenyt. Nem nehéz kitalálni, hogy mely játékokra gondolok: Virtua Fighter 4: Evolution és SoulCalibur III a Sony, Dead or Alive sorozat a Microsoft konzolokon. Persze akkor még a zseniális új handheld fightingról, a PSP-re nemrégiben megjelent új Tekken epizódról még nem is tettem említést! Fel kellett tehát kötni a gatyájukat rendesen, lássuk mennyire sikerült.

HISTÓRIA

Elegendő karakterszám lévén érdemesnek tartom bő lére ereszteni mondókám a hazánkban olyannyira talán nem túlzottan nagy népszerűségnek örvendő, de gamer körökben azért nyilvánvalóan ismert („hallottam róla" kategóriás) sorozat múltjáról. Nem csoda a gyér ismertség, hiszen a (hardver gyártóként nyilván) Neo Geo cuccokra specializálódott SNK saját gépei mellett Saturnra kezdte tolni a sorozatot. A piaci lehetőségek természetszerűleg



szinte megkövetelték, hogy nyissanak a japánok, így a sorozat egyes epizódjai hamar megjelentek egyéb platformokon is. Dreamcast, Playstation, Playstation 2, Xbox „asztali", de emellett Game Boy, Game Boy Advance, Neo Geo Pocket handheld kozolok is magukénak tudhatnak egy-egy (vagy több) epizódot. Az utóbbi időkben a legjobb ellátottságnak – talán nem véletlenül – a Playstation 2 örvend, ezt a platformot célozta meg ugyanis az SNK a gyűjteményes KOF kiadásokkal.

Érdekes módon a nyitó, '94-es rész remake-je csupán a szigetországban jelent meg 2004-ben, majd rá egy évre érkezett a Dobozos, online játékmóddal, és két új játszható karakterrel felvértezett verzió. No, asszem' ez alapján (is) teljesen egyértelmű, hogy nem a fejlesztők „lusták" netes módusszal kiegészíteni a PS2-es játékokat, hanem egyszerűen a Sony on-line politikája, valamint a hardvare körül lehet valamiféle zűr… próbált már valaki PS2 onlányt konfigurálni? Na ugye… Lépjünk! A King of Fighters 1995-től 1997-ig terjedő epizódjait foglalja egy csokorba a King of Fighters Orichi. A második epizód, azaz a KOF '95 a hármas karakter editáló módot mutatta fel újdonságként, itt jelenik meg első ízben Iori Yagami, Kyo Kusanagi halálos ellensége. A GB verzió melletti további érdekességként aposztrofálható, hogy a Saturn verzió memóriabővítő cartridge használatát feltételezte, emellett speckó kódokkal Sasisyu és Omega Rugal is játszható benne. A harmadik, '96-os epizód az elődökhöz képest audiovizuális paradicsom. Az ősi Kagura stílust űző és mindemellett szépséges Chizuru Kagura ebben a részben jelenik meg először, az Ikari Warrirors teamben pedig Leona Heidern veszi át saját nevelőfaterja helyét. Van még itt boss team Geese Howard / Wolfgang Krauser / Mr. Big felállással, a rajongók nagy-nagy örömére. A KOF '97 (micsoda ötletes címek, nemde?) a sorozat történetében lévő leghosszabb, legelnyújtottabb végjáték-szekvenciát tudja magáénak. A Saturn verzió érdekessége a cheat alkalmazása esetén speckó játszható karakter Orochi, aki egyébként a svéd Chris-ből alakul át, egy mérgezést követően. The King of Fighters '98: The Slugfest címet viseli az a néhány kivételével valamennyi korábbi karaktert magába foglaló kiadás, amely bár egyfajta kitérőt jelent a történetvezetés tekintetében, mindenesetre nem semmi kis kiadás. Saisyu Kusanagi debütálása.

Az SNK tervei között egy további nagyon finom válogatás szerepel, The King of Fighters NESTS címen, amely még idén meg fog jelenni, és az 1999 és 2002 között megjelent epizódokat fogja (majd egyszer) magában foglalni. A gyűjteményes kiadásban szereplő első rész a The King of Fighters '99: Millennium Battle, azaz az ötödik epizód. Itt alkalmazható először az ún. „striker system", amely lehetőséget biztosít a játékos számára a szorult helyzetekből való menekülésre: a gamer saját csapattársát bármikor segítségül hívhatja, ha rosszul áll a szénája. Újdonsült arcokként Whip, valamint Maxima, de emellett (kód alkalmazásával) Iori Yagami és Kyo Kusanagi is választható. A tápos Saturn tulajok Seth, Vanessa, és Krizalid személyében kaptak bonuszt. A 2000-es KOF leginkább a széles karakter-palettájával tűnik ki a többi rész közül, az imént említett Vanessa és Seth már az alapfelállásban is benne van, de játszható Hinako Shijou, Ramon, és Lin, no meg a rejtett karakter Kula Diamond is. A következő részt, a KOF 2001-et már nem az időközben tönkrement SNK, hanem az Eolith fejlesztette, ráadásul Shinkiro sztárillusztrátor is kiszállt a buliból. Ebből következően az ortodox KOF fanok szerint mind a hátterek, mind pedig a zenék gyengébbek az előző részekéiéhez képest. Angel, K9999, May Lee bemutatkozása. A kompiláció záró darabja, a 2002-es KOF legfőbb erénye, hogy visszatérést jelent a 3-on-3 harcrendszerhez.

KOF történelmi kitérőnket a kései verziók összefoglalójával zárom, melynek első darabja a 2003-as KOF. Imádnivaló tag-team system (nagyon finom, én speciel rajongok érte), visszatérő (Chizuru Kagura, Hinako Shijo) és új (Ash Crimson, Shee Woo és Duo Lon a hero team-ben, Malin) karakterek, „vissza a gyökerekhez" történetvezetés. KOF XI, azaz kilencedik epizód. Már az eredeti kiadás is nagyon súlyos karakter felhozatallal büszkélkedhet, de a Playstation 2 reinkarnáció még ezen is túltesz, mivel a Neo Geo Battle Coliseum-ból jó pár játszható harcost foglal magában, mint extrát. S hogy mindez miért volt érdekes? Mivel a King of Fighters 2006 bizony az összes eddigi rész egyfajta összefoglalásának mondható! Lássuk hát…



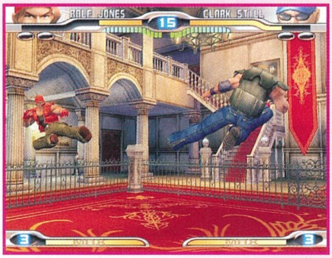


A NAGY MENET

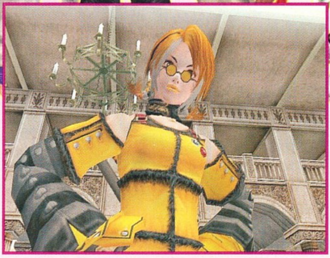
Sajnos a Playstation 2 online játék-támogatottság terén meglehetősen gyatrán teljesít, ezt mindig meg kell, hogy jegyezzem. Csodákat ne várjatok, az új King of Fighters sem szakítja meg ezt az egyfajta kisebb átoknak is felfogható dolgot, neten történő küzdelmeket, de még csak összehasonlító ponttáblázatot se várjatok. Valamelyest persze kárpótlást jelent maga a fő játékmód, a maga negyven karakterével, a hozzájuk tartozó tonnányi – régi és új – kombóval, valamint a nem éppen egy-két órás elfoglaltságot garantáló challenge-ekkel. A program maga nem túl jól sikerült King of Fighters: Maximum Impact folytatása, de ez ne riasszon el senkit: nagyban különbözik elődjétől, természetesen előnyére.

Mint azt már többször említettem elképesztő mennyiségű karaktert vonultat fel a program. A kezdő felállásban többek között a Maximum Impactben debütált, az ellenség oldaláról átigazolt Duke mellett a Meira testvérek is megtalálhatóak, ezenkívül Iory és Kio is itt van, mint veterán KOF tag. A fagyos Kula Diamond, vagy Billy Kane mellett ne feledkezzünk meg arról, hogy baromi sok rejtett, unlockolható karakter található a KOF 2006-ban. Felsorolni is nehéz lenne hány klasszikus játék karakterei váltak (ismét) játszhatóvá: itt van Hattori Hanzo a Samurai Shodownból, vagy shooter fanként igazán nagy kedvencem, Fio a Metal Slugból. Hogy csak pár címet említsek: Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors, Psycho Soldier, Last Blade. Valamennyi említett játékból szerepel egyben. Ráadásul – pár karakter kinézetétől eltekintve – valóban fáján néz ki az anyag, de mint azt a bevezetőben említettem ne számítsatok VF4, SC III, DOA, vagy Tekken színvonalú grafikára. Jól néz ki, nem arról van szó, korrektül össze van pakolva, de láttunk már sokkalta szebb verekedős programot is, nem is egyet! A nyomaték kedvéért megismétlem: messze nem arról van szó, hogy csúnya lenne a game. A hátterek, legyen szó külső, vagy belső térről kidolgozottak, a karakterek













két karakter a programban, hatalmas, szerteágazó családfát lehetne felrajzolni a cucc más, igazán neves anyagokkal való kötődéseiről.

Talán említenem sem kell, hogy valamennyi karakternek különféle kombó(hegye)i, speciális mozdulatai, ruházatai, pályái vannak, így a netes harcok meg nem létének ellenére is bőséges tartalommal bír. Azért nem hiszem, hogy történelmet fog írni, annak ellenére, hogy a klasszikus, jól bevált KOF játékelemeket sikerült (végre) emészthetően tálalni 3D köntösben az eredeti 2D sprite-ok méltó többdimenziós kivetülései (az eredeti rajzolt alakok maximális tiszteletben tartásával!), az animációk is teljes mértékben a helyükön vannak. Talán egy picit a fakó (?) színvilág volt az, ami nem igazán tetszett nekem, de ettől eltekintve minden OK. Se több, se kevesebb.

KIVEZETŐ

Ha valaki megkérdezné, hogy igazából kinek ajánlanám a programot, akkor azt válaszolnám, hogy azoknak, akik csak most ismerkednek a sorozattal semmi esetre sem. Azoknak meg főleg nem, akik az említett nagyobb testvérek mellett törtek lándzsát: mint tudjuk, vannak a VF fanok, Tekken fanok, SoulCalibur és DOA fanok, őket nehéz meggyőzni arról, hogy a kedvencük mellett bármelyik más verekedős játék IGAZÁN JÓ lehet. Szándékosan nem tettem említést a klasszikus 2D bajtársakról, hisz ez egy alapjában véve 3D progi – annak ellenére, hogy példának okáért a Street Fighter 1 direktor Takashi Nishiyama a KOF '94-'99 közti időszakának producere volt, Piston Takashi álnéven. Kötődés tehát erre is van… Mégis, akkor kié ez a KOF? Hát a KOF rajongóké kéremalásan! Akármilyen idétlenül is hangzik, ez a játék elsősorban az övék: a sorozat – talán – elvakult követőié, fanatikusaié. Nekik fog igazán örömet nyújtani egy-egy új karakter, speckó mozdulat, vagy pályaszakasz, ők fognak igazán örülni a sztori mód karakterenkénti eltérő befejezéseinek. Nekik nem biztos, hogy igazán új lesz nekik a dolog, de lesz annyira új, hogy érdemes legyen beszerezniük… és tényleg érdemes!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Ami bődületesen tetszett benne, az a Metal Slug és az Ikari Warriors karakterek – gondolom már ez a két cím is elég ahhoz, hogy ha igazi hardcore játékterem imádó vagy, kipróbálod a játékot. Azoknak szilikongyerekeknek, akik szobájukba betonozva, különböző netes fórumokon vitázva minden élőlénynél okosabbnak hiszik magukat, inkább a női karaktereket ajánlom bevizsgálásra: óriási himbálózó melleik vannak, és ha már lányokkal – az életben – ismerkedni képtelenek vagytok, legalább ennyi erotikus élményetek legyen.

KING OF FIGHTERS 2006

SNK
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

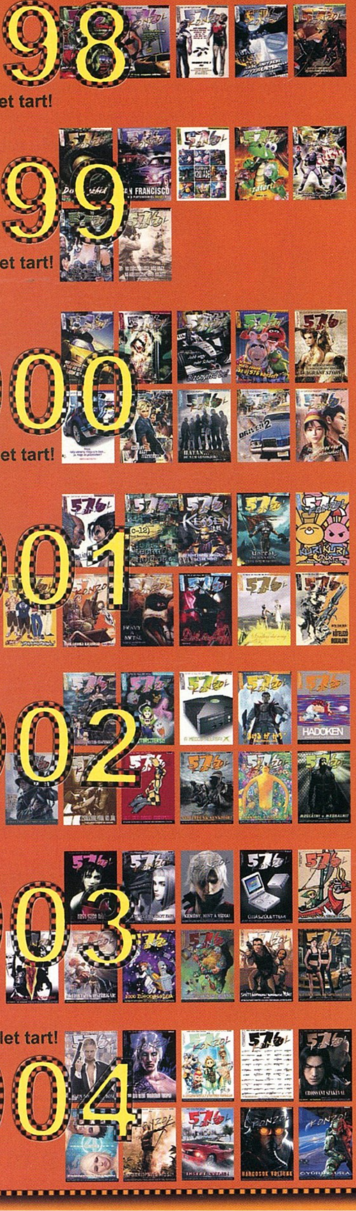
✔ karakter- és kombóhegyek
X lehetne szebb is, on-line mód hiánya

7 pont

AKCIÓ

576 KONZOL

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.



1998
Amíg a készlet tart!

1999
Amíg a készlet tart!

2000
Amíg a készlet tart!

2001

2002

2003

Amíg a készlet tart!
2004

999.- / évfolyam

Megveheted:
valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:
Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24
(kérjük, add meg nevedet, pontos címedet és telefonszámodat)

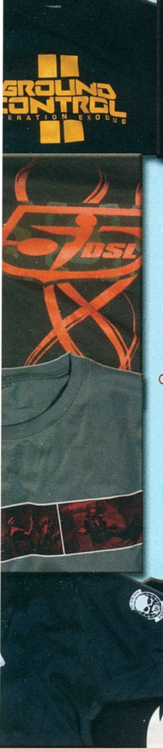
Telefonon: 06 1 369 2686

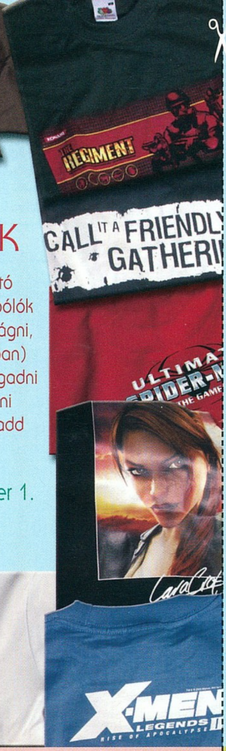
Interneten: www.576.hu/kiadvány

(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk:
1998/02, 1998/09, 1998/10, 1998/11, 1998/12, 1999/011999/05, 1999/06, 1999/10, 2000/01

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!







PÓLÓ NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha meg akarod nyerni a képen látható (és nem látható - sok pólónk van ám!) pólók egyikét, nem kell mást tenned, mint levágni, kitölteni és címünkre elküldeni (borítékban) az itt látható szelvényt. Ne felejtsd el megadni a méretet, amit lehetőség szerint kapni szeretnél (M,L,XL), és kérjük, pontosan add meg neved és címed is.

Beküldési határidő: 2006. november 1.

Címünk: 1329 Bp, Pf: 24.

PÓLÓ NYEREMÉNYJÁTÉK



AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ

Amíg a készlet tart!



9998,- helyett

4998,-

Ezt a jobb oldalon található, zöld hátterű szelvényt az 576 Shopokban tudjátok beváltani.

- Csak eredeti, magazinból kivágott szelvényt fogadunk el.
- Ajánlatunk csak a készlet erejéig tart.
- A szelvény csak az általunk megadott termékhez érvényes.
- Egy termék vásárlásakor kizárólag egy szelvény használható fel.

Akciós vásárlási utalványod csak abban az esetben érvényes, ha neved és címed megadásával kitöltöd a szelvény regisztrációs részét. Év végén vásárlóink között értékes nyereményeket sorsolunk ki!

AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ

Itt vágd el!

Vásárlási utalvány

Beváltható bármely 576 Shopban 2006. november 15-ig, vagy amíg a készlet tart!

Ezen utalvány kizárólag az itt látható termék vásárlásához használható fel.



9998,- helyett

4998,-

576 KONZOL

Név

Cím

Email

Pólóméret:

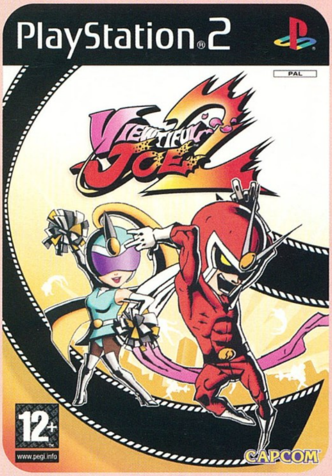


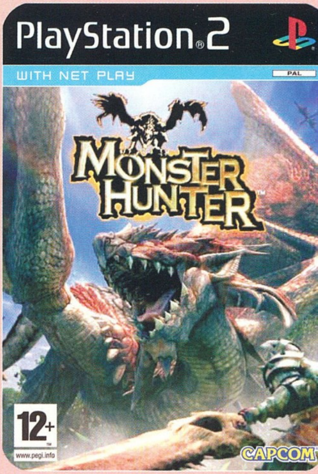
576 VÁSÁRLÓUTALVÁNY

Név

Cím

Email





A PRO NEVET HIÁBA SZÁDRA NE VEDD!

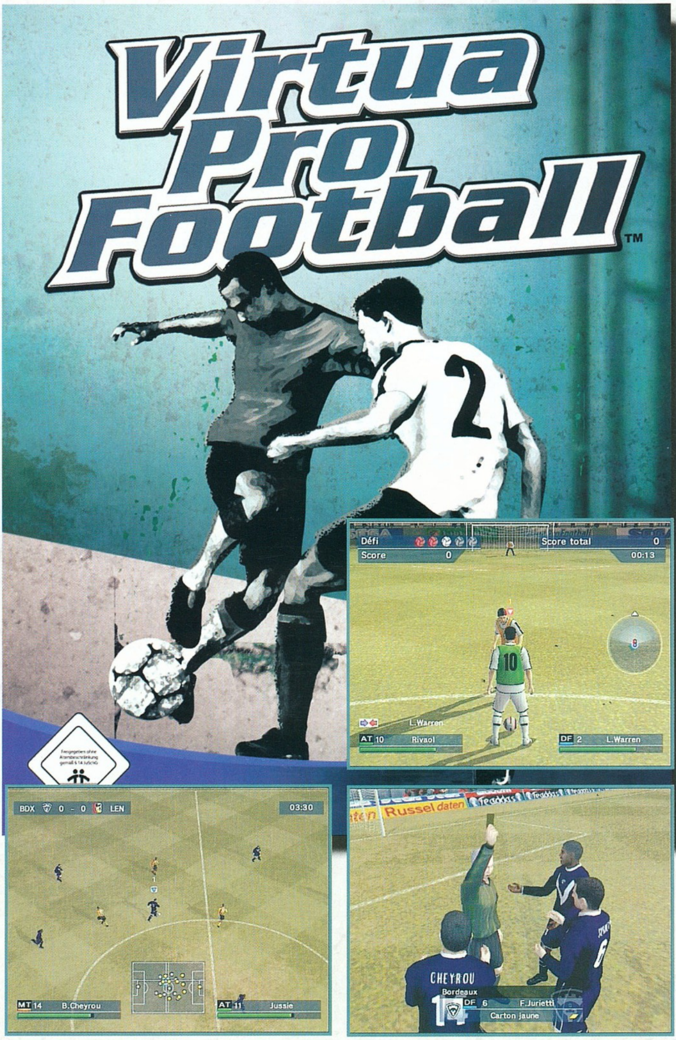
Na ez szép. Szerda délután van. Épp a könyvtárból jövök, és büszkén konstatálom, hogy már most a jövő heti órámra olvastam. Nálam nagy szó ez, de muszáj vagyok: a héten percre be vagyok táblázva. Épp a nagymamámhoz igyekszem, estebéd vár, utána majd tanulok a holnapi zh-ra. Feszes. Csörren a mobil. Mint valami hirtelen támadt vihar a napsütésben, artikulálatlan üvöltés szakítja le helyből a fejem. *Szia, neked is jó napot! Mi, mit csináljak a Nappal? Hú, az durva lenne! Na ne viccelj már, hát nem hétfőn van a leadási határidő? Hogy ma volt? Jaaa, igen-igen már kész vagyok, csak még össze kell rendezni. Persze, még ma átküldöm. Jól van, nyugodj meg, minden oké, uralom a helyzetet.* Telefon letesz. Természetesen semmi nem oké. Igaz, a tesztelési fázis már lement, de a cikkeket bizony még meg kell írnom. Méghozzá veszett tempóban. Gyors telefon, *bocs nagyikám, de sajnos közbejött valami halaszthatatlan. Igen tudom, a múltkor is, de majd legközelebb, jó?* Persze magam sem tudom, mit remélek a legközelebbtől. Na mindegy. Hazarohanás, őrült emailezés a tanárnőnek, *kedves és mélyen tisztelt ésatöbbi professzorasszony, ez és ez, meg az, könyörögve kérek halasztást.* Huh, kezdjük. Leltár. Abból már csak egy hiányzik, azt gyorsan összedobom. Telefon. Na neee, hát pont egy kullancslelkű telemarketinges, értetlen vénlányra volna most szükségem? Mindent letagadok, nehogy én legyek az, akit keres. *Asszonyom!* Megismétlem, hogy én nem vagyok az. Végre megérti. *Így van uram, minden jót. Mi van hogy? Lotyó!* A cikk viszonylag hamar megvan. De nem elég hamar. Csengő. *Nem, Fannikám, most nem jöhetsz át! Dolgozom, de mint egy veszett eb.* Csúszásban vagyok. Naruto. Na ez fain kis játék, ezt ki kell dolgozzam, bár kevés a hely rá. Kicsit lassabban megy, de meg akarom adni, ami szerintem jár neki. Telefon. *Igen? Szia fater. Holnap? Nem, nem jó, éjszakázok és holnap is sok a dolgom. Nem, nem hagylak cserben, de értsd meg, korábban kellett volna szólni. Mi? Mi??? Igen, értem, ott leszek. A *****-ba,* üvöltöm, de persze csak miután letettem a kagylót. Vissza a cikkhez. Eszköztár, szavak száma. *Genny élet!* Jóval több a megengedettnél. Na jó, majd kezelem később. Csengő. Ki a ***** anyja csönget már megint? *Szia Fanni, ne haragudj, de mint már mondtam, most nem alkalmas. Persze, majd holnap megnézem.* Angyali türelmem van. De, hol is leszek holnap? Majd észreveszi, hogy máshol. Na mindegy, most mi jön? Illetve ki jön? A lakótársaim. Tévé bekapcs, cipő lerúg, a különösen kártékony szappanoera-est kezdetét veszi. Persze max. hangerőn. *Áááá, így nem lehet dolgozni!* Elmegyek sétálni, kiviszem a szelektívbe a szemetet, füstölgök. Visszatérnék, de elromlott a kapu. A héten harmadszor. *Franc.* Tíz perc, mire bejutok, a műsornak legalább már vége. Email. *Kedves Sámuel, semmi gond, meg van értve, de a zh-t mindenképpen pótolni kell.* Hálaég, legalább ez rendben van. Mégis sikerülhet?

Jöjjön a **Virtua Pro Football**. Áhh, ez egy óriási, puttony játék, így talán nem haragszik majd meg a Kedves Olvasó, ha ezúttal kivételesen másról is szót ejtek. Tudom, naiv vagyok. Nyilván meg fogom kapni a magamét az 576 fórumon, például Usagitól, és hiába magyarázom majd el, hogy semmit nem vesztett senki. Sebaj, vannak akik komálják az egyedi cikkeket, ők majd megvédenek. A Kedves Olvasóról jut eszembe, egyikük küldött nemrég egy vicces személyiség tesztet, amit maga a Dalai Láma írt. Ha böcsülettel kitöltöm, állítólag teljesül egy kívánságom, méghozzá kedden. No, csapjunk a lovak közé! Egyszerűsítek, és leírom, hogy miben sz*r és miben jó a progi, az kellően tömör lesz és önmagáért fog beszélni. Remélhetőleg.

Íme a „miben sz*r" lista, első blikkre: irritáló kameraszög, rémes, ósdi grafika, szertelen, primáta kommentátor, fazékhangok, és anemjójátdegáz animáció! Darabos, szögletes minden, és mondjátok, miért tűnik úgy, mintha a srácok a víz alatt futballoznának? És miért futnak be rendre a kapuba, neki egyenesen a hálónak? És ha futnak, miért nem haladnak? Robaj. *Szaffi, rohadt macskanyádat, mit vertél le megint? Ne basssssz, egy sor könyvet? Rühes dög.* Majd csak helyrerak valaki. Ebben a lakótársaimmal is egyetértenek. „Miben sz*r" lista, második blikk: a gémpléj általában. Ezt még sorolni is fárasztó. Egyfolytában tök másnak passzolnak a gyerekek, a kényszerítő vacak, a szabadrúgás irányíthatatlan, a kapura lövés banálisan buta (mikor volt utoljára olyan rendszer, hogy a maximális csík eredményezi a legjobb lövést?), taktikus játék nincs és nem is lehet, csak az ostoba mechanikát kell felfedezni. A cselrendszeren még mindig nem tettem túl magam. Volt már ilyen az egyik pécés Pro Evo-ban, de ott is csak opcionálisan, kísérleti jelleggel. Hogy mi ez? Egy gombbal beváltunk TPS-be és úgy kell megverni a szembenálló embert. Itt ennek más módja nincsen, és nem elég, hogy a játék minduntalan megtörik ezáltal, a megvalósítás pocskondiáznivalón pocsék! Botrány az is, hogy tavalyi csapatfelállások és keretek vannak, bár elég sok licenc van rendben. Az edit player elképesztően gyökér, meg úgy általában a játékosok kinézete. Az egyik lakótársam, aki időközben nyugovóra tért, megkérdi, hogy nem tudnám-e abbahagyni a gépelést, mert zavarja a kopogás. *Nem. Aludj!*

„Miben jó" lista: kettős energiacsík (sprint és állóképesség – ez tiszta lopás!), pontrúgásnál vannak letárolt figurák (de statikus, és tákolt), szép menüfelület (ez is lopott, csak épp a másik fociból – *hajszálra* ugyanolyan, csak letisztultabb, szebb), végül a karrier mód. Ennyi, bár ez utóbbi megér egy bekezdést is. *Gyula, b**** gyere ki a hűtőből! Mit képzelsz, te kis féreg, az az én vacsorám! Áhhh, zabáljá' csak mocsok.* Gyula a másik macska. Felébredt. Szóval Master League vagy Manager Mode helyett itt Player Mode van. Játékos kreálás, kalendárium, edzés (néha minijáték, de az maga a véralvadás!), kimenő (buli, csajozás, klinika, stb.), bevásárlás (ajándékok, státusszimbólumok, felszerelések, stb.), sajtó tájékoztatók (kérdésekre több válaszlehetőség), és nagy néha meccs is (kezdetben egy év alatt négy összesen!), pontosabban csak egy-egy meccsrészlet! *Gyula, ne gurítsd már szét a wcpapírt!* Minden esemény vagy opció hatással van a játékosunkra: fejlődik, motivációja, fáradtsági állapota módosul. Szezon végén át is igazolhat, jobb ajánlat fejében. *Gyula! A műanyag szatyor nem étel!* Érdekesség, hogy pont azon kis apró ötletek dobják fel ezt a módot, melyeket az előző hónapban tesztelt Let's Make-ből hiányoltam. Jé, az is Sega! Összességében a karrier mód jópofa, de a játékmenetet sem meg, sem fel nem menti semmi sem. Mert az bizony horrorális! *Gyula, ne zabáld meg a gyöngy karkötőt!* Hát ennyi. Kész vagyok. Ez kemény volt. Éjjel kettő. Hajnalban kelek és délután munkamegbeszélésem lesz. Mosott leszek, mint a sz*r. Apropó, fürödnöm kell! Kell? Szagpróba. Bizony, hogy kell, a rohadás mindenit neki!!! Már csak egyetlen dolog vígasztal, a beteljesülendő kívánságom: keddtől világbéke!

samatőr
samu@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem találtam meg a program szépségeit, nem is értem miért van ilyen és ehhez hasonló játékokra szükség. A neten láttam 8 pontos értékelést is a játékhoz, úgyhogy lehet, hogy van benne valami...

VIRTUA PRO FOOTBALL

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 8 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ ha ez után a FIFA élmény...
X ...akkor a PES után ez mi?

4.5 pont

KALÓZOK ÉJJEL ÉS NAPPAL











Az a szó, hogy kalóz, gyakorlatilag fogalommá vált mára, egy olyan szóvá, melynek kapcsán mindenkinek más-más kép villan az agyába. A különböző kalózfilmek hatására szinte nincs is olyan ember, aki ne akart volna gyerekkorában kalóz lenni. A különböző korokban a végtelen szabadság, a folytonos harc és a meggazdagodás reménye sokakat csábított, míg mások inkább csak kényszerből vállalták a kalózéletet. Nem véletlen, hogy kalózok az ókorban is voltak, és gyakorlatilag nincs a történelemnek olyan időszaka, mikor teljesen eltűntek volna. Így nem meglepő, hogy rengeteg film és könyv melyet megihletett a téma, elég itt csak a legutóbbi alkotásra, azaz a Karib-tenger kalózaira gondolni. De nemcsak az amerikai filmeseket ihlette meg a kalózromantika, hanem a japánokat is. Több anime film és sorozat is született a témában, melyek közül a legnépszerűbb a One Piece nevet viselő széria lett. Ez a saga Japánban '99-ben indult, és immár több mint kétszáz részt élt meg úgy, hogy még mindig jönnek a friss epizódok. Egyébként egy humoros, már-már debil sorozatról van szó, mely óriási rajongótáborral rendelkezik hazájában és nyugaton is.

A történet egy kalózkirály, Gold Roger kivégzésével kezdődik. A hírhedt kalóz halála azonban nemhogy megnyugvást, de újabb bajokat hoz, hisz utolsó perceiben nem hajlandó elárulni a legendás kincs, a One Piece helyét. Ugyan utal rá, de ezzel csak azt éri el, hogy halála után rengeteg kalóz és kalandor vág neki a kincskeresésnek. A legenda szerint a kincs a Grand Line nevű misztikus helyen található. Itt lép be a sorozat főhőse, Luffy a képbe, aki meg akarja szerezni a kincset. Ehhez legénységet gyűjt és ezzel kezdetét veszi a történet.

A sorozatról elmondható, hogy nagyon jók a karakterek és izgalmas a sztori, no és persze humorban sincs hiány.

A One Piece sikere után nem csodálkozhatunk, hogy megérkeztek a témát feldolgozó játékok. Elsőként mindjárt itt van a OP: Pirates Carneval, mely egy igazi partijáték, mint mondjuk a Mario Party. Teljes mértékben többjátékos módra lett optimalizálva. Egészen érdekes játékmenetet alakítottak ki, mely próbál hű maradni a sorozatban látottakhoz, legalábbis ami a feladatokat illeti. Képzelj el egy négyszögletes panelokra felosztott terepet, melyben egy-egy sarkot birtokol négy játékos. Sorban lépkedve lehet választani, hogy melyik panelt szeretnéd elfoglalni. Amikor rányomsz egyre, előjön egy kártya, mely egyben egy feladatot jelent. Egész pontosan általában egy aljátékot kell lejátszani a panel birtoklásáért. Ha győzöl, akkor tiéd a panel, amihez pénz is jár. Az nyer, aki a legtöbb pénzt szedi össze a körök végén. Lesznek speckó lapok is, melyek extra mozdulatokat, támadásokat érnek, pld. könnyebben szerezhetünk panelokat a segítségükkel. És, hogy milyen játékokra kel gondolni? Van itt rengeteg féle, a tömegverekedéstől, egészen az FPS-szerű búvárkodásig minden. Az egyik legérdekesebb az ejtőernyőzés volt, melyben minél később kellett földet érni. A skála igen széles és változatos, bár sajnos az a helyzet, hogy a játékok többsége inkább kissé bárgyú és kidolgozatlan. Egyrészt az élvezeti szintjük nem a legjobb, másrészt a minőségi színvonaluk sem. (Mintha néhány amatőr programozó dobta volna őket össze szabadidejükben.) Igénytelenek, főleg ami a grafikát illeti, legalábbis az aljátékok többsége egészen biztosan. Persze ez lehet, hogy azért van, mert többjátékos módra lett kihegyezve a stuff (és ott ugye a grafika harmadrendű), amit jól mutat, hogy még ha egyedül játszunk, akkor is osztott képernyőn kell egy csomó részt nyomni. Nyílván lehet egyedül is menni, de igazán négyen jó játszani, ami már csak azért is így van, mert egyedül dögunalom az egész. Bulikban viszont érdemes kipróbálni, már ha van nálatok négyes elosztó. Kár, hogy a legtöbb játékot agyoncsapja a nehéz irányíthatóság, mert ez még multiban is idegesítő.

Ha esetleg mégis egyedül fognál neki a játéknak, akkor lehetőség van egész érdekes bonuszok gyűjtésére is a Collection részben.

Igazából ennél többet nem is tudok elmondani a játékról. Szerezzék meg a sorozat rajongói, de közülük is csak azok, akik szokat játékpartikat szervezni.

Veres Miki



MARTIN BELESZÓL!

Anime találkozókon vagy témába vágó házibulikon azt hiszem jól el lehet sütni. Ami pozitív: egyre több animével foglakozó játék jelenik meg Japánon kívül is. Ami negatív: a minőségük általában sajnos nem a legjobb, több figyelmet kéne rájuk fordítani a fejlesztésnél. Szerintem Miki kicsit alulpontozta ezt a stuffot, nekem pl. kifejezetten tetszik.

ONE PIECE: PIRATES CARNIVAL

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

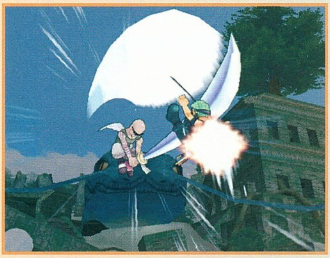
1-4 játékos (24 online), multi tap
memóriakártya 8 mb (200 kb)
analóg irányító (dual shock)

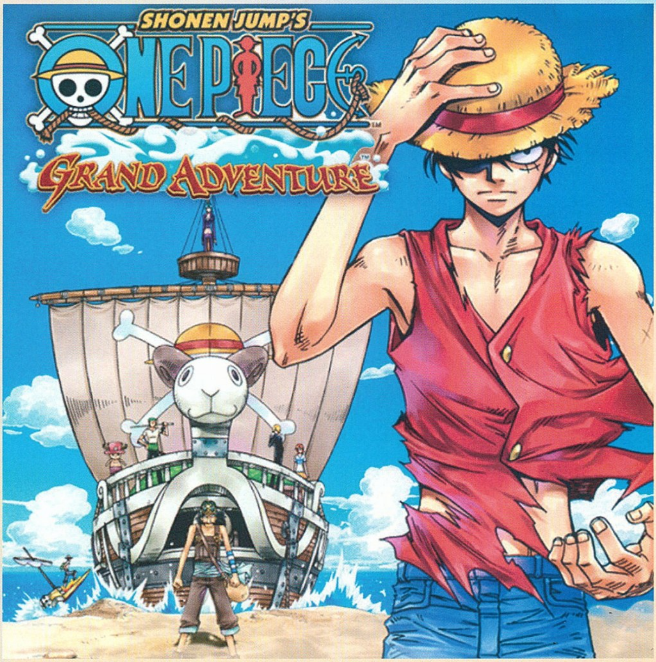
✔ négyen egész tűrhető
X bár még így is hamar megunható az igénytelenség miatt

4.5 pont













Nem sok jóra számítottam az előző oldalon taglalt One Pice játék után. Először ugyanis a Pirates Carnevalt próbáltam ki, és nem igazán jött be. Így arra számítottam, hogy a **OP: Grand Adventure** is valami hasonló „színvonalas" okosság lesz, de szerencsére nem így lett. Ez a játék sem fogja megváltani a világot, de az OP rajongóinak bizonyosan jobban fog tetszeni, mint a PC, mivel sokkal jobban visszaadja a sorozat hangulatát, és élvezetesebb is. A Grand Adveture esetében szó sincs multira kihegyezett játékmenetről, bár az igaz, hogy ezt is lehet többedmagunkkal nyomni (Grand Battle). Sokkal nagyobb szerephez jutott a sztori és annak követése, és maga a stílus is más. Egy verekedős programról van szó, bár azt azért gyorsan hozzá kell tennem, hogy nem kell egy Tekken 5-re gondolni. Nemcsak a program színvonala miatt sem, hanem a bunyó is kissé más mederben zajlik. A terepeken szabadon lehet mászkálni, tehát bárhova elfuthatunk. A szabadság és az összevissza szaladgálás persze óvatosságra kell, hogy sarkaljunk bennünket, ami a csapnivaló irányításból fakad. Sokszor teljesen megkavarodhatunk, mivel egyszerűen néha lehetetlen ráállni rendesen az ellenfélre, ami az összecsapások hevében nagyon idegesítő lehet.

Amúgy a játéknak négy féle módon kezdhetünk neki. A többjátékos módról volt már szó, helyette nézzük meg a Treasure részt. Itt az egyjátékos módban elért kincseinkben gyönyörködhetünk. Hasznos rész a Card Collection is, ahol szintén extrákat tárolhatunk. A nagy kaland a Grand Adventure résznél kezdődik. Mint az anime-ben, itt is Luffy-val kezdünk, akivel szigetről-szigetre kell haladunk és megütköznünk az ellenfelekkel. Ezek lehetnek egyszer kalózok, de a sorozat főszereplői is. Miután legyőztük őket, többen beállnak hozzánk, így harcok előtt választhatunk, kivel akarunk lenni. Ha végignyomtuk a programot több főszereplőt is előhozhatunk Luffy-n kívül, melyek egészen egyedi módon tárják fel előttünk a történetet.

Fontos momentum, hogy a megszerzett karaktereink fejleszthetőek, csakúgy, mint egy RPG-ben. A harcok után Exp pont jár, és van szintlépés is, sőt új mozgások is előjöhetnek. Ezek az RPG elemek sokat dobnak az anyagon, bár azért nem dominálnak túlzottan a programban, inkább csak színesítik azt. Egyébként sem szükséges túlzottan magas level, mivel a stuff így is egészen könnyű. Olyannyira, hogy hamar rá kellett jönnöm, ez bizony az egészen fiatal játékosoknak készült, esetleg olyanoknak, akik nem fogtak még a kezükben joy-t. Néha már nevetségesen egyszerű győzni és nem hiszem, hogy azért mert olyan bitang jó játékos lennék Hátránya ennek, hogy könnyen végig lehet vinni az anyagot, előnye, hogy sok sikerélményt rejteget mindenki számára. A szavatosságra viszont általában véve nem lehet panaszunk, hisz bár gyorsan lehet haladni a stuffal, de több történeti szállnak és a sok fejleszthető emberünknek köszönhetően elég sokáig tart, mire kipörgetjük 100%-ra a programot. Nem beszélve a begyűjthető bonuszokról és emiatt azokról a helyekről, ahova többször is érdemes visszanézni. És akkor még ott van a lehetőség embereink felfejlesztésében, hisz ha csak egyet használunk, attól még nem erősödik a többi.

Az OP: GA kinézete is erőteljesen világossá teszi, hogy a készítők milyen játékos körnek szánták. A grafika és az abból sugárzó hangulat egyértelműen a fiatalabb generációt célozza. Ebből kifolyólag a program keltette összhatás nem lett épp a PS2 határait feszegető minőségű, bár ezt nem is várta senki. A rendeltetésének viszont jól megfelel, és ami a legfontosabb, hogy kiválóan illeszkedik az anime hangulatához, pedig még csak nem is cell-shaded, így a rajongóknak talán még tetszeni is fog.

Összességében az anyag nekem tetszett, mert nem volt túlzottan nehéz és kellemesen elvoltam vele. Nyugodt szível megszerezhetik tehát a One Piece rajongók, nem hiszem hogy csalódni fognak benne. Az igaz persze, hogy lehet azért ezen még mit javítani!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

A teltházas őszi Animecon után asszem' badarság lenne leírni, hogy „ezt a sorozatot biztosan nem ismeri senki Magyarországon" – mert ismerik, az 100%. Úgyhogy One Piece rajongók, bunyóra fel!

ONE PIECE: GRAND ADVENTURE

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (120 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ egész jól el lehet vele lenni
X kissé kaotikus irányítás

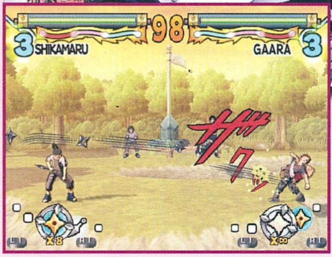
6.5 pont

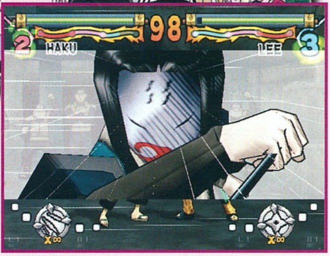
NINJANIME











A Naruto egyike a számtalan, hazánkban kevésbé ismert, ám saját portáján annál nagyobb népszerűségnek örvendő manga és anime sorozatoknak. A címszereplő egy prototipikus japper kiscsákó: szőke haj, nagy, kék, üvegszem, és körülbelül a Fehérlófiával azonos képességek. Erejénél csak népszerűsége különb, ám csakis a valóságban, tudniillik a csak a mese síkján létező otthonában, Levél falván (Konoha), a szomszédai – tisztelet a kivételnek – megvetik és félik őt. Történt ugyanis, hogy öntudatlan csecsszopó korában egy a japán mondavilágból kölcsönkért kilencfarkú démonóriás dúlta a vidéket, és ádáz csata nyomán a csúnya porhüvelyből szűkölve menekülő fenelélek, pont ninnyafattyunk pucér popsiját választotta ideiglenes lakhelyül. A mind képileg, mind tartalmilag leginkább a Dragon Ball stílusára emlékeztető széria sztorija tehát azon motívum mentén domborodik, hogy hősünk és barátai, merthogy olyanok is vannak, ettől a kellemetlen átokrémtől megszabadulni igyekezvén különféle vicces kalamajkákba keverednek. Hogy mi a mese vége, azt készakarva sem árulhatnám el, hiszen a sorozat Japánban – és kis hazánkon kívül ki tudja hol még – jelenleg is pereg. Mindezt, őszintén megvallva, nem a saját, hanem a Masa ujjából szoptam, mert azon túl, hogy mostanában ő a kedvenc „Távol-kelet szakértőm", hüvelykből rázza az ilyen, és ehhez hasonló témákat.

MARTIN BELESZÓL!

A Naruto mostanában sikeres, Magyarországon is közkedvelt sorozat, a szélesebb rétegek számára is könnyen fogyaszthatóbb fajtából. Gondolom emiatt a game is szépen fog szerepelni. Már ha valaki hajlandó lesz forgalmazni…

Kezdetben úgy hittem jó lóra tettem, mert Masával kellemes délutáni sörözéssel puhítottuk a kőkemény „munkát", végül sajnos nem tudtam a lépést tartani vele, és bizony nem a csekélyke alkoholtartalom miatt. Kezdetben csak somolyogtam, mikor a „nagydarab rókadémon" eredetéről fámázgatott a srác, ám azon, hogy „hiszen köztudott, hogy minden világban van egy rőt eredetű testbitorló" már nem volt könnyű napirendre térni, a „hokagék" szerepéről szőtt eszmefuttatás során pedig, akár egy rossz diák, lélekben már el- és elkalandoztam. Mielőtt jutalomképpen nekiestünk volna a PSP-s Vice City-nek, azért még alibiztem valamit a papíromra, de a leckét biztosan nem tudnám jelesre felmondani.

A helyzet azért nem súlyos, hiszen egy nagyon baba, „külsősként" is fenemód élvezetes játékról van szó. Gyors, látványos, pörgős, több síkú, 2D-s rajzfimbunyó – mintha csak „az anime képei elevenednének meg" a kezeink között –, ráadásul igen könnyed, interaktív formába öntve. Mind a helyszínek, bár „egyenlőre csak a Rejtett Levélvilágban lehet mozogni", mind a szereplők (Naruto, Sakura, Sasuke, Lee, Kakashi, stb.), mind a technikák, mint az „óriás béka megidézés", a „pucércsaj-illúzió" vagy a „chidori" – attitűdtől függően – oda-, illetve visszaköszönnek reánk. Rajongóknak manna, de naiv gémereknek is kitűnő móka! Bár műfajon belül a „DB Budokai 3-at semmi nem veri meg", jó szívvel ajánljuk minden, a témára nyitott játékosnak, figyelembe véve, hogy a „fingtámadás" sajátos eszmeiségének jó-, avagy éppen kártékony bélyegét vastagon magán hordja a játék – megint csak beállítódás kérdése az egész. Maga a játékmenet, bár néhány óra alatt egysíkúvá válik, bővelkedik az egyéni és ízlésesen megválasztott elemekben, hiszen „a jondájme az nagyon komoly!", csak hogy egy – általam nem értett – példát említsek. A környezet interaktív, rombolható és az NPC-kből (pálya széli embertárgyakból) a legkülönfélébb (dobó)fegyverek és power-upok verhetők ki, aztán remek a kontra-rekontra technika, valamint a szokásos reflexből nyomogatós specfeszkó is. Kitűnően fekszenek a bunyóba a szuper és a titkos támadások animációi, a képregényszerű arcbevillanások és helyszínváltások (mintha valaki lapozna a mangában), miközben egy pillanatra sem töredezik a menet, azon meg senki ne csodálkozzon, hogy a szereplők „simán futnak a vízen, mert a csakrát a lábukba vezetik". A csörték végén részletes értékelést kapunk, így láthatjuk, mennyi rejtett lehetőséget sikerült kiaknáznunk – „ájjj, a kávárimi megint kimaradt!". A „szaga" mód egyfajta árkád menetelés, ahol sorban törjük le ellenfeleink karját és önbizalmát, eredményül új karakterek vágják magukat haptákba, így lesz a végére 14. Figyelem! A sokadik karatéka elrakása után a tesztpéldány rendre megfagyott, és bár automata mentés rendelkezésre áll, csak az adott mód elhagyása közben aktivizálódik – szolgáljon ez minden sógun-tanonc okulására!

A misszió módban a már említett hokage, a falu védelmezője, akivé egyébként Naruto is válni szeretne, szabja a feladatokat. A Konohán is, mint minden valamirevaló településen, megtalálható egy ninja akadémia, amelynek növendékeként kell tapasztalat-, tudás- és vagyonszintünket emelni, olyan kihívások által, mint ellenség adott idő alatti elgyepálása, speciális tárgy küzdelem során való megszerzése, energia adott százalékának megőrzése, és így tovább. Az experience által rangunk az egekbe levitál, sorban genin, chuunin, jounin, anbu s végül a hőn áhított hokage – nekem nyolc, az avatottaknak maga a menny –, viszont ekkorra már hovatartozástól függetlenül felhólyagosodik a tenyerünk. A pénzből elsősorban fanoknak való csecsebecsék vásárolhatók: artwörkök, karaktermodellek, animációk, legvégül pedig a kollektor cuccok nyílnak meg. A menü és maga a játék stílusosan szép, bár nem kiemelkedő, a hanghatásokkal nincs baj ugyan, de az átlagból nem emelkednek ki. A játékmenet egyszerű, és nagyszerű, könnyed és olajozott. Ráadásul némi tanulsággal is szolgál a gamma, hiszen a zsenge kiscsaj, akin még poénkodtunk is, hogy „úgy üt, mint egy lány", a speckójával úgy eltette az arcunkat, hogy azóta sem találjuk.

masatőr és samatőr

NARUTO: ULTIMATE NINJA

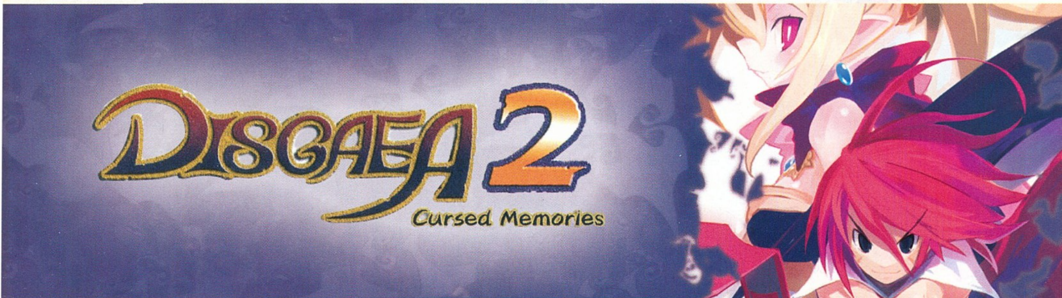
NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ manga-
X -lica

7.5 pont











Mikor 2003 őszén a Disgaea első része megjelent, a készítőcég, a Nippon Ichi szinte berobbant a köztudatba. Egy igazi minőségi SRPG játékot kaptunk, melyet hamarosan egy sor más hasonló stílusú anyag is követett. Egymás után jöttek ki a cég játékai, melyek közös jellemzője a hagyományos nagyszerűen megrajzolt 2D-s grafika, a kacagtató humor, illetve a tartalmas játékmenet volt. Hogy nevesítsük is őket a La Pucelle Tacticsról, a Phantom Brave-ről és Makai Kingdomról van szó, melyek az utóbbi három év legjobb taktikai RPG anyagai voltak (ráadásul PAL verzióban is kijöttek). A cég most úgy döntött, hogy visszanyúl a kezdetekhez, melynek eredményeképpen elkészült a Disgaea folytatása.

SZTORI

Kevesen tudják, hogy a Nippon Ichi eddig összes játéka tulajdonképpen egy univerzumban játszódik. Így nem meglepő, hogy a fenti címekben sokszor találkozhattunk ismerős szereplőkkel és helyszínekkel, bár meg kell jegyezni, hogy valamennyi önálló történetként kezelhető. Nincs ez másképp a D2-vel sem. Szorosabb ugyan a kapocs a Disgaeával, mint a többi cím esetében, ám a történet annak ismerete nélkül is érthető lesz. A sztorit egyébkén nagy érdeklődéssel vártam, hisz az első részt nagyon szerettem, sötét árnyalatai és eszement humora miatt (ennél már csak a Makai Kingdom tetszett jobban).

MARTIN BELESZÓL!

Nem is tudtam, hogy létezik Disgaea anime is. Beszerzem, megnézem, a játék alapján biztos durva jó lehet!

A történet szerint egy olyan világban járunk, melyet súlyos átok sújt, minek következében az emberek átváltoztak mindenféle szörnyeteggé, bár szerencsére öntudatuk megmaradt. Egyetlen ember úszta meg az átváltozást, méghozzá Adell. ő családja segítségével elhatározza, hogy leszámol az Alvilág legnagyobb vezérével és ezzel a bajok forrásával, azaz Zenonnal. Egy varázslat segítségével megpróbálják megidézni Zenont, ám a valami rosszul sül el, melynek következtében nem a démonkirályt, hanem annak naiv és gyenge lányát, Rozalint hozzák elő. A lány arisztokratikus gőggel fogadja megidézőit, akik azt remélik, hogy elvezeti őket Zenonhoz, így legyőzve őt, elhozhatják a békét a világba.

A történet nem lett rossz, ám a Disgaea és a Makai Kingdom után nem voltam vele teljesen megelégedve. Míg ezekben ugyanis a gonosz erőket szolgálva kellett harcba szállnunk, addig Adellt nem igazán illeszteném ebbe a sorba. Persze szó sincs arról okkult sátánista lennék és ezt hiányolom a játékból, inkább arra utalnék, hogy az előző részek alvilági főszereplői valahogy emberibbek voltak. Nem beszélve arról, hogy olyan helyzetekbe kerültek, olyan konfliktusokba keveredtek, melyek helyzetüknél fogva szinte generálták az izgalmakat a történetben. Persze ezekben itt sem lesz hiány, de valamivel kisebb hatásfokkal, mint az első részben. Az is igaz, hogy véleményem szerint a kissé csöpögősebb a történet, bár a La Pucelle-nél és PB-nél azért jobb a sztori, de ez őszintén szólva nézőpont kérdése. Szerencsére a játék humora mit sem változott, akik bírják az anime-s japán debiles sziporkázást, azok nagyon jól fognak szórakozni a programmal.

VÁLTOZATLANSÁG

Mivel ezúttal direktebb folytatásról van szó, mint az eddigi NIS produktumokban, ezért a készítők úgy érezhették, hogy a harci rendszer és a játékmenet tekintetében bátrabban visszanyúlhatnak az előző részhez. Ez olyan jól sikerült, hogy ebben a tekintetben gyakorlatilag egy az egyben ugyanaz vár ránk, mint ott.

A fejezetekre osztott sztoriban tehát a körönkénti harc játssza a főszerepet. Hasonlóan az első részhez itt is lesz egy központunk, ám itt nem egy kastélyt találunk, hanem egy falut. Itt lehet minden fontosabb feladatot elvégezni, mint a tárgy- és karakterkészítés, gyógyítás, tápolás, de extra küldetések is innen nyílnak.

Ami a harcot illeti itt sem tudok beszámolni semmiféle újdonságról. Ugyanúgy megy csata, mint az első részben, még a Geo rendszer is megmaradt. Továbbra is nagyszerűen lehet stratégiázni ennek segítségével, és még akkor is könnyen elsajátítható az ismerete, hogyha nem játszottál az első résszel. Ebben az esetben ha részletesebben szeretnél tájékozódni a játékmenetről és a harcokról, akkor érdemes fellapozni a 65-ös számot, mert ott alaposabban leírtam mindent.

Ha szigorúbban ítélném meg a dolgokat, akkor talán azt is kijelenthetném, hogy a kevés újdonság unalmassá teheti a játékot, de szerencsére én ezt nem éreztem. Sőt pont ellenkezőleg, örültem, hogy nem változtattak a főbb dolgokon, így erősebb is a kohézió az előző résszel. Nem beszélve arról, hogy én már ott is maradéktalanul elégedett voltam ebben a tekintetben. Elvégre minek is változtatni a már bevált dolgokon?

Ami a tartalmat és a hosszúságot illeti szerencsére nincs probléma. A játék itt is megismétli (talán fel is múlja) elődje sikerét. Az alaptörténeten túl rengeteg titok és mellékszál megoldása vár ránk, és lesznek olyan alkalandok melyekben más NIS játékokból megismert szereplők is visszafognak köszönni (Zetta, Baal)!

ELÉGEDETSÉG

A grafika továbbra is megmaradt 2D-snek, igaz a terepeken alkalmaztak némi 3D-s poligonos hatást. A zenék szintén őrzik a megszokottakat, azaz fülbemászó és szép dallamokat hallhatunk, néha debiles, aranyos beütéssel.

Összegezve a gondolataimat, úgy gondolom a NIS rajongói elégedettek lehetnek. Mind audiovizuális, mind tartalmi szempontból a D2 egy nagyon jó játék lett. Bár nem szárnyalja túl a sorozat eddigi darabjait, de tökéletesen hozza az eddig megszokott színvonalat, mely manapság már nagy szónak számat. Ha eddig bejöttek a NIS anyagai, akkor ezt sem szabad kihagynod!

Veres Miki

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

NIS AMERICA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

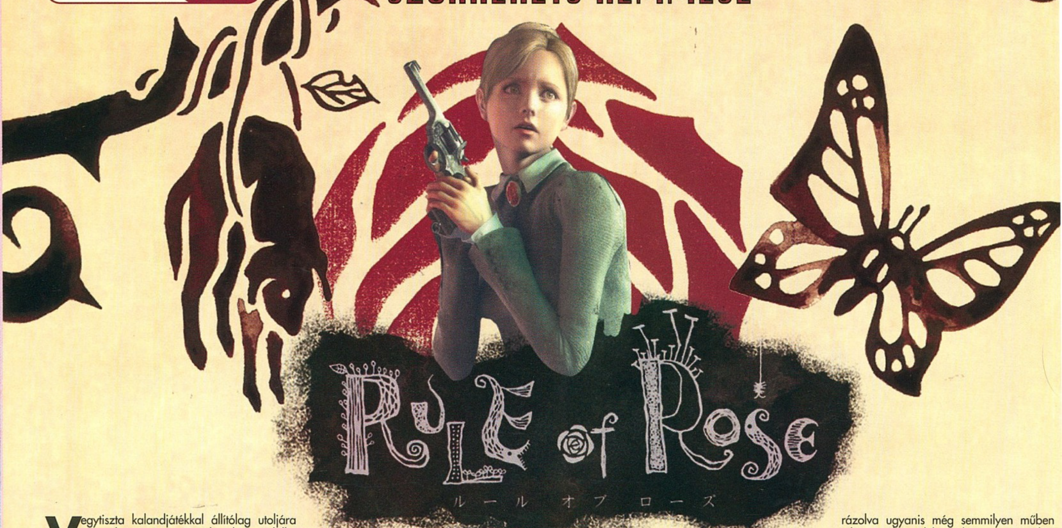
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb (570 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ a szokásos nis színvonal
X a történet talán kevésbé ötletes, mint korábban

8.5 pont

SZÜRREÁLIS RÉMMESE



Vegytiszta kalandjátékkal állítólag utoljára egy rokonom ismerősének a huga találkozott nyolc-tíz évvel ezelőtt, de a forrás is bizonytalan ezzel kapcsolatban, lehet, hogy csak összekeverte valamivel. Persze nincs ezzel semmi gond, a közhiedelemmel ellentétben nem a gonosz, pénzszagtól elaléló kiadók tették tönkre a stílust, hanem maguk a játékosok: *egyszerűen nem kellett nekik*. Ha nagy ritkán valamelyik fejlesztőnél mégiscsak felmerül a kalandjáték, mint stílus, hamar hozzákevernek olyan elemeket, amik fogyaszthatóbbá teszik a produktumot a szélesebb közönség számára is. A leggyakrabban a túlélő horror merül fel, mint potenciális kiegészítés, amiért én személy szerint nem vagyok képes senkire sem haragudni, lévén két, általam nagyon kedvelt stílus találkozásából rossz nem sülhet ki ugyebár.

De igen.

Kicsit fordítok a hagyományos játéktesztek sorrendjének logikáján, és az elejére teszem az értékelést, aki tehát hátulról kezdi el általában olvasni a cikkeket, azok tegyenek ezúttal kivételt. Adott tehát egy screenshotok alapján kalandjátéknak tűnő valami, amelynek a készítői érezhetően sokat játszottak a Clock Tower sorozattal és a Haunting Grounds-szal. Miután hetedszer vitték végig ezeket a címeket, feltették a kérdést: hogy csináljuk meg ugyanezt máshogy? „Békés túlélő horror" – vésték fel a falra, hogy senki ne veszítse szem elől. Jó lett? Nem lett jó. Rossz lett? Nem, tulajdonképpen jó lett. Akkor most hogy is van ez?

ATMOSZFÉRA

Gondban van a tesztelő, amikor a **Rule of Rose** történetéről kell beszámolnia. A keleti és nyugati kultúrkör közti különbségekre semmi nem világít rá jobban, mint egy jó japán játék története. Nem véletlen az, hogy megannyi japó játék nem jelenik meg Európában, ami ugyanis keleten működőképes, az nálunk gyakran megfekszi a gyomrot, majd kikívánkozva onnan eltűnik a lefolyóban. Ez ugyanígy működik visszafelé is.

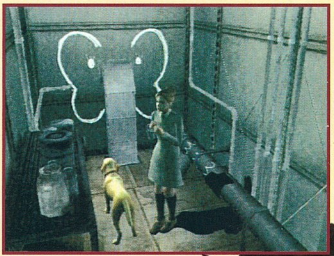
Adott egy lány (Jennifer), akire a század eleji mesék és némafilmek stílusában tálalt történet olyan jelzőket aggat, mint szegény, szerencsétlen és magányos. Az is, ez később ki fog derülni. Külsőre teljesen véletlenszerű módon bekerül egy olyan társaságba (Arisztokraták Klubja), mely gonoszabbnál gonoszabb gyerekekből áll, akik láthatóan ismerik Jennifert, és mindent megtesznek azért, hogy a hierarchiájuk legalacsonyabb szintjén álló lányt válogatott kínzásoknak vessék alá. ő pedig tűri, sőt, mindent megtesz azért, hogy a kedvükben járjon.

Ilyen egyszerűnek tűnik az indítás, mégis teljesen összegubancolódnak a szálak az időben előre haladva. A készítők valószínűleg nem kedvelhetik túlzottan a gyerekeket, ennyire negatívan ábrázolva ugyanis még semmilyen műben nem láttam őket. Akiben elsőre pozitív tulajdonságokat vélünk felfedezni, az a későbbiekben várhatóan hátba fog szúrni, aki pedig a kezdetektől fogva undok velünk, az végig az is marad. És hogy ebből miként kerekedik ki a történet? Sehogy. Nincs hagyományos értelemben vett íve a sztorinak, az egész olyan, mint egy rémálomszerű utazás – valószínűleg egyébként az is. Ennél sokkal fontosabb szerepet töltenek be a hangulat emelésére és fenntartására hivatott elemek. Az 1930-ban játszódó Rule of Rose jó értelemben olyan, mintha egy régi mesekönyv megfakult oldalait lapozgatnánk: a korhű környezet, a szótlan főhős és a beteges stílusú ellenfelek mind arra ösztönzik a játékost, hogy elgondolkodjon: mi volt a célja a készítőknek, mit akartak kihozni a történetből, milyen borzalmak várnak még ránk. Eközben folyamatosan őrült zongorafutamok szólnak, néha át is lépve az elviselhetőség határát. Ez pedig összességében pont elegendő a motiváció fenntartásához – ha valaki ráérez 2-3 pálya után az ízére, nem is fogja abbahagyni.

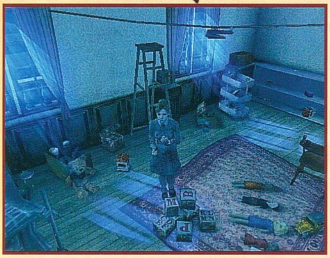
AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA

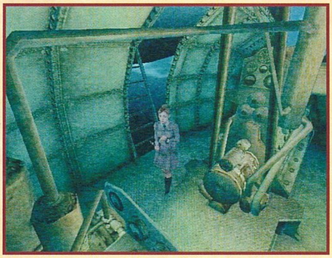
...itt biztosan nem egy másik ember, hanem egy kutya. ő Brown, akit a második küldetésben szabadíthatunk ki, és majdnem a játék végéig el is kísér utunkon. Olyannyira fontos a szerepe, hogy a játék legnagyobb részében nem is Jennifer lesz a középpontban, ha-













nem Brown. Képes arra, amire egy átlagember aligha, kiváló szaglása segítségével ráakadni olyan rejtett dolgokra, amik továbbgördítik a történet fonalát. A működési elv olyan egyszerű, amennyire zseniális: megszagoltatunk vele egy adott tárgyat, és amennyiben szagot fog, lassan elindul a célpont felé. Képes egy halpikkelyből megtalálni magát a halat, egy sütisdobozból az édességet, vagy akár egy tárgy bujkáló gazdáját. Amennyiben csak végig akarunk rohanni a játékon, elég az ehhez szükséges tárgyakat kell megszagoltatni vele, és az esetek többségében még zitívum, hogy az ellenfelek nagy része pont olyan, mint maga a történet: szürreális agymenés, melyben kényelmesen megférnek egymás mellett a disznófejű ellenfelek és a takarító-felszereléssel felvértezett zombigyerekek, hogy a rothadó sellőről már ne is beszéljünk. Ami az érme másik oldala, hogy többségük olyan lassú, hogy érdemesebb elszaladni mellettük, mint közelharcba bocsátkozni. Semmi értelme leállni harcolni velük: nem kapunk tapasztalati pontot, nem esnek ki belőlük használható tárgyak, az esetek többségében még az utat sem nagyon állják el (kivétel az, amikor Ügyesen meg van csinálva, nyolc pont. Klassz kis lövöldözős FPS félelmetes ellenfelekkel és adrenalin-pumpáló akcióval? Láttuk már, de jópofa, nyolc pont. Itt van a Rule of Rose, ami ezer sebből vérzik, a játékosok legalapvetőbb elvárásainak nem tud megfelelni (kamerakezelés!), és mégis bevállalták. Jár az Atlus-nak is egy kalapemelés, amiért pénzt adott erre a rétegjátékra, ami soha nem fogja sem a túlélő-horrorok, sem a kalandjátékok nagy könyvébe beírni magát. Egy dologra képes csupán, a játékosok töredékének újszerű élményt nyújtani, az ínyenceknek csemege-



elakadni sem fogunk a kb. nyolc órás utazás alatt. Ha viszont ha nem sajnáljuk az időt arra, hogy felfedezzük a léghajó és az udvarház minden zegzugát, nyugodtan használhatjuk a kutyust jelentéktelen tárgyak felkutatására is. Magában a rendszerben az a legszebb, hogy szinte bármilyen tárgyra rá lehet állítani az ebet, és még azt is elárulja a játék, hogy összesen hány fajta egyéb dolgot fedezhetünk fel így. A gyógyító tárgyak jó része nem csak oda van dobva az utunkba „szedj fel" táblával, hanem meg kell keresni őket. A már említett sütisdobozt pl. rendre használhatjuk arra, hogy energiatöltő édességhez jussunk, de rengeteg az apró poén, a sajtot megszagolva pl. a teljesen használhatatlan zoknit kutatja fel nekünk Brown (a hasonló szagok ugyebár!).

Ahogy az lenni szokott, a rendszer legnagyobb erénye ugyanakkor a legkomolyabb hibája is: nagyon függünk a kutya szaglásától és a játék nagy részében nem agyunkat kell használnunk a továbbjutáshoz. Találunk egy fontos tárgyat, kiadjuk a „find" parancsot, eljutunk egy következőhöz, megszagoltatjuk azt is, találunk egy harmadikat... és ez így megy a végtelenségig. Mert játékelemeit tekintve a Rule of Rose nem nagyon áll másból, csak egy lineárisan egymás mögé fűzött tárgylistából, mely minden következő eleme következik az előzőből. Itt van ugyan színesítésnek a harc, de ezt valószínűleg nem gondolták komolyan a készítők sem. Po- egy szobából nem engednek tovább minket, amíg mindenkit le nem csapunk). Ennek megfelelően az átlag játékos ki is kerüli őket, hogy aztán az első főellenfélnél jöjjön rá arra, hogy mennyire rossz a harcrendszer. Rossz irányíthatóság, béna sebzésmodell és csaló ellenfelek: ezt tudja felmutatni a játék ezen a területen.

A SZTORINAK MÉG NINCS VÉGE

Ha belelendül a tesztelő a hibák hangsúlyozásába, abba sem tudja hagyni. Rossz a harcrendszer? Sajnos a békés pillanatokat is megmérgezi a még katasztrofálisabb kamarakezelés. Ügyesek vagyunk, és békésen elrohanunk mindenki mellett? A borzasztó térképezés úgyis gondoskodik arról, hogy eltévedjünk. A játékidő nagy részében egy elkötött léghajón fogunk bóklászni, és a bejárható terület elképesztően hatalmas. De nincs jelölve a tréképen, hogy merre jártunk, mely szobákat találtuk zárva, sőt, még a mentési pontok sem szerepelnek rajta. El kell telnie öt-hat fejezetnek, hogy csukott szemmel is eligazodjunk, jellemző, hogy a térképet ekkorra már elvből nem használjuk, annyi kellemetlen percet okozott.

És akkor itt most álljunk meg egy pillanatra, mielőtt az olvasó elcsodálkozik azon, hogy miért nem négy pontot talál a cikk végén a keretes dobozban. A Rule of Rose a maga módján zseniális alkotás. Nem képes félelmet ébreszteni bennünk, amiről azt hihetnénk, hogy egy hasonló játékban elengedhetetlen. Ehelyett azonban – jó értelemben – undorodunk attól, amit látunk, és nem akarjuk elhinni, hogy lehet még fokozni a borzalmakat – pedig lehet. Aki nem hiszi, olvasson bele a végigjátszásba, ugyanis hihetetlen, hogy mennyire nem ismertek kegyelmet ilyen szempontból a szerzők. És ez jó. Nem azért, mert vonz minket az undorító dolgok ilyen tárháza, hanem azért, mert vannak még a játékiparban olyan cégek, akik mernek próbálkozni újszerű dolgokkal, és nem ismernek tabukat. Hányszor fordult elő, hogy egy fejlesztő kisujjból kirázta egy sok éve futó sorozat ikszedik darabját, amiért teljesen megérdemelten kapta a nyolc pontot, ami ugyanakkor semmilyen dicsőséggel nem járt. Jó kis matricázós autóverseny? ként szolgálni, patyolat tisztának bizonyulni az el*urvult játékpiacon (külön perverz dolog, hogy teszi mindezt egy ilyen „mocskos" játék). Nem kívánom, hogy szeressétek, azt sem, hogy vegyétek meg (ha valaha egyszer megjelenik Európában, amit kétlek), viszont tiszteljük meg a készítőket azzal a dicsérettel, aminél többet nem is kívánhatnak: „Igen, ti mertetek ilyet csinálni, gratulálok!".

Talán a második részben lehet majd tetkókat tenni Jennifer kivillanó tangabugyija fölé és meglesz a hepiend is a világsikerhez. Bizonyára.

Vega

vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Félelmetesen bizsergető ötlet, betegesen izgalmas tartalom, és teljesen jellegtelen, egyáltalán nem baráti, sőt, inkább idegesítő játszhatóság – vérzik a szívem, mert ebből a stuffból nagy klasszikus, egy a Resident, vagy a Silent babérjaira törő csoda is lehetett volna. Így maximum néhány elvont mókus emlékszik majd rá egy év múlva…

RULE OF ROSE

ATLUS / PUNCHLINE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb (235 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ formabontó, ötletes, újszerű
X kamerakezelés, harcok, térkép

6.5 pont

USUS MAGISTER EST OPTIMUS







Mindenekelőtt egy figyelmeztetéssel kezdeném ezt a bemutatót. Ha még nem merültél el teljesen a Xenosaga világában, akkor talán jobb, ha nem is olvasod el ezt a tesztet. Ez az írás inkább azoknak szól, akik már végigjátszották az utóbbi évek legérdekesebb RPG sorozatának előző részeit, mások számára lehet, hogy le fogok lőni néhány poént. Talán ezért, talán másért, de a hagyományos kereteket nem is tartottam be ennél az írásnál, mivel úgy érzem, az elmúlt években mindent elmondtam a szériáról, ami fontos volt. Így inkább néhány személyes gondolatot osztanék meg veletek a játékkal kapcsolatban, mely talán jobban megvilágítja, miért is volt érdekes annyira számomra a Xenosaga sorozat. ja után egy furcsa keserűséghez hasonló érzés tört rám. Nem csak arról van szó, hogy egy sorozat véget ért és emiatt kicsit szomorú vagyok. Ennél többről szól a dolog.

Annak idején mikor elkezdték a Xenosaga sorozatot, szinte egyértelmű volt, hogy a Xenogears előzménye lesz a program. Ezt erősítette, hogy a játék tökéletesen követte a Gears idővonalát. Ahogy azonban készült a második és a harmadik epizód, úgy egyre többen hagyták el a készítőcsapatot, mely beláthatatlanul szétroncsolta az eredeti elképzelést. Fájdalmas volt látni, hogy a történetért felelős személyek közül először Soraya Saga, majd később a sorozat atyja, Tetsuya Takahashi is elhagyta a Monolith-ot (nem beszélve a zeneszerzőről, Yasunori Mitsuda-áról). Nélkülük pótolhatatlan veszteség érte a sorozatot, ezt most már be kell ismerni. Az első rész megjelenése után, talán a fentiek miatt egyre több olyan nyilatkozatot tettek a megmaradt készítők, hogy a játék tulajdonképpen nem is az előzménye, hanem az újrafeldolgozása („újraelmesélése") a Xenogears-nek, ergo nem sok köze lesz hozzá. Pedig akárhogy is nézzük, nem erről volt szó, mikor elindult a sorozat! De ez még csak az egyik vonzata, illetve következménye a kulcsemberek hiányának. A másik, hogy az eredetileg hat epizódosra tervezett saga igazán nem is jövedelmezett, bár az is lehet, hogy ez csak ürügy volt a bejelentéshez, mely szerint csupán három rész fog elkészülni.

Ez a harmadik rész most itt van, és mégse mondhatjuk, hogy egy kerek lezárt történetet kaptunk volna. Nincs igazi megtisztulást hozó katarzis, nincs „aztakurta" érzésünk, talán csak picit, ahogy ez elmúlik az üresség jön, hogy ez így bizony kissé összecsapott lett. Túlságosan hirtelen, rendkívül hamar ér véget a sztori, érezzük, hogy bizony sokat vágtak rajta, hogy valahogy mégiscsak kész legyen. Várnánk a kiteljesedést, de az nem jön, és jelen állás szerint nem is fog. Nem mellesleg akármit is mondtak a készítők, mindenki azt várta, hogy a játék végén megpillantjuk az Eldridge-et, a kígyó végre a farkába harap és egy kerek egészet kapunk. Ehelyett sajnos egy olyan lezárását választották a történetnek, mely egyszerűen ordít a folytatás után! Sajnos azonban a Namco és a Monolith emberei már sokszor kijelentették, hogy nem kívánják folytatni a sorozatot, még PS3-on sem. Egyetlen kiskaput hagytak csupán, ha jól fogy majd az utolsónak szánt epizód.

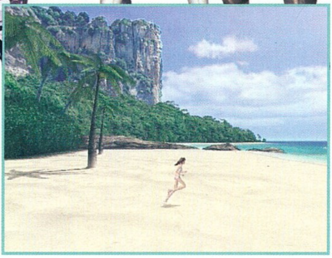
A játék vége kapcsán azonban kétségeim vannak, hogy valóban ez volt-e az utolsó rész, mert rengeteg lezáratlan szál maradt. Egy azonban bizonyossá vált, amit sajnos most már ki kell jelentenünk. A Xenosaga-nak semmi köze történetileg a Xenogears-hez! A kohézió a két játék között sajnos kimerült érdekes, ám semmitmondó utalásokban, néhány elnevezésben és egy-két ismerős ruhában. Az X3 végének ismeretében már egészen bizonyos, hogy ez így nem előzménye a Gears-nek. A Xenogears-hez készült Perfect Workot alapul véve kronológiailag most már sehogy sem jöhet ki az összefüggés. Így viszont szemtelenség volt a Xenogears eredeti időrendjét felhasználni, mert emiatt kicsit becsapva érzem magam. Pedig a sorozat kezdetén még esküdtek rá a készítők, hogy lesz összefüggés, de úgy látszik az utolsó epizódra elfogyott a szusz, meg ugye az eredeti szakemberek is elmentek. Ha ezt kombináljuk a Namco parancsával, hogy miszerint most már le kell zárni a sorozatot, akkor érthető miért vitték ebbe az irányba a harmadik epizódot.

Be kell vallanom nektek Xeno rajongók – bár lehet, hogy emiatt naivnak fogtok gondolni –, én még mindig nem adtam fel, hogy meg lehet teremteni két játék között a kapcsolatot. Szerintem ugyanis ha lesz folytatás, végül is meglehetne oldani, hogy illeszkedjék az eredeti időrendbe az anyag. Nem kellene mást tenni, mint némileg az időbe kellene belenyúlni, ami a sok tér-idő zavart tekintve (mely eddig a sorozatban volt) nem lehetetlen. Nem beszélve arról, hogy na-









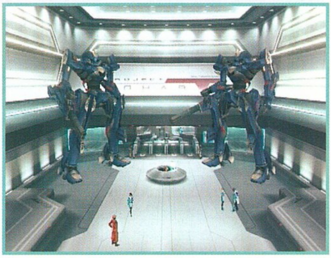
Ezért aztán ez a teszt kicsit más lesz, mint eddig. Ha még nem értél a sorozat végére, talán jobb, ha továbblapozod ezt a két oldalt, de akkor is tegyél így, ha még egyáltalán nem került a kezedbe Xenosaga epizód, de tervezed mind a három rész végigjátszását.

A másik okom, hogy kicsit másképp írjak a játékról, hogy véget ért a sorozat, és így eljött az összegzés ideje. Most már ugyanis a maga teljességében láthatjuk – legalábbis elvileg – az elkészült trilógiát. Mindez azért furcsa, mert ha annak idején a teljes valójában láttam volna a sorozatot, bizonyára másképp írom meg az első két epizód tesztjét. Végigolvasva azokat és összevetve a mostani gondolataimmal a globális kép tudatában, lehet, hogy találni fogsz ellentmondásokat az írásaimban. Tudd be annak, hogy a harmadik epizód birtokában már kicsit másképp látok pár dolgot, amiről meg voltam győződve korábban.

A legfontosabbat azonban már az elején le kell szögezni, méghozzá azt, hogy a Xenosaga harmadik epizódja talán az eddigi legjobb a sorozatban. Mind a történet és maga a hangulat is topon van, eddig nem látott erővel. Az X2 után elszenvedett kisebb mértékű színvonalvesztés után meglepő, hogy így visszahozták a játékot a csúcsra. Mindenek ellenére bevallom, így a Xenosaga harmadik epizód-







gyon kíváncsi vagyok mi is lehet **pontosan** Lost Jerusalemben.

De hagyjuk az álmodozást, függetlenítsük magunkat a Gears-től és tekintsünk úgy a Saga-ra, mint önálló egészre. Ha így nézzük egészen megkapó, mennyire sok értékes dolgot kaptunk a sorozattal. Egy nagyon jó és izgalmas történetet, mely lezáratlansága ellenére is egy tényleg remek és kiváló színvonalon van. Sőt mi több, egyre többen osztják azt a véleményt, hogy az egyik legjobb PS2-őn! És ez egyáltalán nem túlzás, ha valaki végigviszi mind a három részt, a hibákkal együtt is úgy fogja érezni, hogy egészen különleges élményben volt része. Hosszasan sorolhatnám csak a harmadik részben lévő igazán megkapó és nagyszerű jelenetet. Elég csak megemlítenem a történet végén Jin harcát, mely PS2-es RPG történelem legheroikusabb jelenete. Erről eszembe is jutott, mennyire sajnálatos, hogy az angol verziót már megint cenzúrázták, az összes kegyetlenebb jelenetből kiszedték a vért, ami így mondjuk nevetségesen mutat. Nem is értem ennek az okát, hisz ez így a művészi önkifejezés csorbítása. Igaz Amerikában így is volt felháborodás a töménytelen vallási utalás miatt (Amerika mostanában nagyon vallásos lett). Sajnos azonban ezzel együtt kell élni, vagy ha valaki nem tud, akkor szerezzen belőle japán verziót…

A másik aspektusa a stuff nagyszerűségének a különböző utalások felgöngyölítése, mely egy egészen új síkon teszi élvezhetővé az X3-mat. Ezzel kapcsolatban örvendetes dolog, hogy újra visszahozták a Database-t, ami nagyon jó ötlet volt, mert rettentően hiányzott a második részből. Csak kár, hogy nem olyan dizájnos, mint az elsőben volt. Ennek segítségével és egy kis plusz olvasással egészen újszerű megvilágításban láthatjuk a történetet. A játék kulturális háttere még mindig lenyűgöző. A legfontosabb olvasmány ezúttal ismét az alcímben rejtőzik: Nietzsche *Így szólott Zaratustra* című műve.

Felvetődhet néhány rajongóban, hogy ha ennyire jó ez a harmadik rész, akkor miért nem kapott a teszt több oldalt. Ezt azért tartom fontosnak kitárgyalni, mert több helyen értetlenséggel fogadták már azt is, hogy a második epizód „csupán" két oldalon jött le. Igen ám, de se ott, se jelen tesztünk tárgyánál nem voltak olyan mélyreható változások melyek miatt érdemes lett volna többet írni a programról. A történet az más tészta, annak elemezgetésével akár az egész újságot is meg lehetne tölteni, de különösebb értelme nem lenne, mert ezt neked kell otthon megtenni. Ha én adnék egy értelmezést a sztorinak, akkor az már az én olvasatom lenne, nem a tied. Nem beszélve arról, maga az anyag tartalmi része nem sokat változott. Itt most a harci rendszerre, a játékmenetre és a többi olyan tényezőre gondolok, mely miatt tartalmasan lehetne írni 3-4 oldalakat egy anyagról. Ez a teszt is ezért két oldalas, mert tulajdonképpen – ahogy azt már hangsúlyoztam is az elején – mindent elmondtam már a korábbi számainkban. Annak meg nem sok értelme lenne, hogy minden új résznél nekiállnék újra ismételgetni magam. Most sincs ez másképp. Néhány mondatban le tudnám írni milyen változások történtek. Lássuk is ezeket, hátha mégis van olyan, aki eljutott ide az olvasásban és még nem játszott az anyaggal.

Először is jól érzékelteti a kohéziót a részek között, hogy az előző epizód mentett állása betölthető, tehát gyakorlatilag ott folytathatjuk, ahol korábban abbahagytuk. Ami a fejlesztéseket illeti maradt minden a régiben, néhány apróbb módosítással. Mint ahogy a harci rendszer is szinte ugyanolyan. Pergő körönkénti csaták, hasonló rendszerben, mint eddig. Egyetlen különbség, hogy érzésem szerint valamivel könnyebbek lettek a harcok, mint korábban. Sokkal kevesebbet szívat a program. Ez egyrészt kellemes, mert több sikerélmény ér menetközben, másrészt viszont ha a keményebb kihívásokat kedveled, akkor nem biztos, hogy jó lesz. Persze nektek ott van a végén ID. :)

Amin nem ártott volna változtatni, de sajnos nem tették meg, az az zene. A városokban a második részhez hasonló elektronikus turtyizene szól, mely inkább rombolja, mintsem javítja a hangulatot. Sajnos Yasunori Mitsuda hiánya továbbra is fájó pontja a játéknak. Még szerencse, hogy az átvezető videók alatt (melyből ismét több órányi készült) azért elég jó, néha nagyzenekarral megtámogatott számokat hallhatunk, melyek jól kidomborítják a történet űroperás jellegét. Csak a városokban nem kéne az a sok szinti…

A grafika minimális javuláson ment át. Valamennyivel látványosabbak a terepek, ebben is elértük a maximumot. A szereplők animációjával – főleg harcok alatt – nem voltam megelégedve, mivel néha elég bénán mozogtak. Még szerencse, hogy a nagyobb támadások alatt (pl. mikor robotban ülünk) elég szép effektparádét produkál a játék.

Mit is mondhatnék így zárásképpen? Talán azt, hogy azért nagyon sajnálom, hogy nem lett ebből egy hat epizódos, grandiózus alkotás, mint tervezték azt korábban. Ezzel a három résszel olyan érzést hagyott maga után a sorozat, mint az a régen várt zeneszám, melyet több millió forintos stúdióban rögzítenek a legjobb minőségi adathordozóra, ám valaki betömöríti MP3-ba és úgy hallod meg először. Valahogy nem az igazi, nem az, mint amire eredetileg számítottál. Ilyen ez a Xenosaga 3 is. Egy nagy ívű sorozat tömörített, kicsit lebutított változata, ami azonban még így is nagyon üt. Csak hát pont azért, mert még így is király, el sem merem képzelni milyen lett volna, ha maga teljességében engedik tündökölni. De ennek ellenére örüljünk, mert a történet így is maradandó. És ez a legfontosabb!

Veres Miki



MARTIN BELESZÓL!

Rohadtul kezd idegesíteni ez a szemétláda, álszent cenzúrarendszer. Idióták kezében van a hatalom, minden szinten, ez világos. Egy videojátékot, értitek, egy játékot, ami művészi értéket képvisel, ami az emberek szórakoztatására és talán nevelésére is készült, megcenzúráznak. Kivágnak belőle, megváltoztatják, kényükre-kedvükre. De a sz*r, a szenny, a prosztóság, a tahóság, az ostobaság, a tiszteletlenség és az erkölcstelenség az izomból dől a tévéből, az okés, az mehet. Ez nem. Pazar.

XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

NAMCO / MOOLITH
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

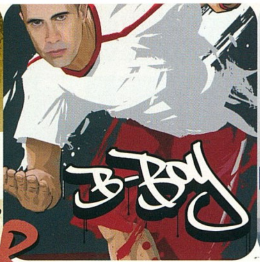
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb (70 kb)
analóg irányító (dual shock)

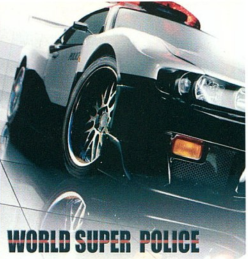
✔ egy sorozat vége
X nem egészen méltó módon

8.5 pont









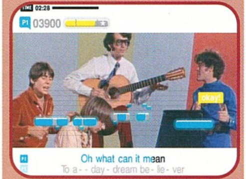
PS LELTÁR

SINGSTAR LEGENDS

Aretha Franklin – Respect
Black Sabbath – Paranoid
David Bowie – Life on Mars?
Dusty Springfield – Son Of A Preacher Man
Elton John – Rocket Man
Elvis Presley – Blue Suede Shoes
Jackie Wilson – Reet Petite (The Finest Girl You Ever Want To Meet)
John Lennon – Imagine
Johnny Cash – Ring of Fire
Lynyrd Skynyrd – Sweet Home Alabama
Madonna – Papa Don't Preach
Marvin Gaye – I Heard it Through the Grapevine
Nirvana – Smells Like Teen Spirit
Pet Shop Boys – Always On My Mind
Sam Cooke – Wonderful World
The Jackson 5 – I Want You Back
The Monkees – Daydream Believer
The Police – Roxanne
The Righteous Brothers – Unchained Melody
Tina Turner – What's Love Got To Do With It?
U2 – Vertigo
Whitney Houston – The Greatest Love Of All
Jimmy Barnes – No Second Prize
Jimmy Barnes – Working Class Man
John Farnham – You're The Voice
John Paul Young – Love Is In The Air
Midnight Oil – Beds Are Burning
Silverchair – Tomorrow
The Angels – No Secrets
The Easybeats – Friday On My Mind

Illetve annyit mégis megjegyeznék, hogy ezen lista utolsó nyolc tagja egyenlőre csak a kenguruk földjére lokalizált verziót erősíti. Mert ilyen is van. Mindig friss infóért a www.singstargame.com oldalt ostromold!





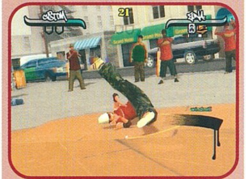
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

8 pont

B-BOY

Ica, ica, jama-ica! Brékó, brékó, brékerek! B-girl-ök és B-boyok! Fekák, sájgák, bíbojok! Fijúk és jányok, öjegek és fijatalok, gojok és nem gojok! Figyejjetek jám! Mit szójnátok ha fejhagynánk ezzej a műmájej ájgengsztejkedéssel, és főjeg ezzej a gyejekes sejpegéssel? Köszönöm. Beszéljünk tisztán a B-Boy-ról, a szokatlanul eredeti és a többé-kevésbé autentikus brék-szimulátorról! Egy kérdés: volna-e kedved a PS2-n brékelni? Nem? Nos, ezt meg tudom érteni, és őszintén szólva én magam sem ajánlanám senkinek, mert a konzol nem arra való, hogy a fején pörögjön rajta az ember. Ellenben volna-e kedved a PS2-vel brékelni? No, hát ennek sem volna sok értelme, mivel a gép nem képes akaratlagos, önindította mozgásra. De hogy kérdezzek akkor, hogy megértsd? PS2-ben brékelnél-e? Nem? Hát PS2 mellett? Ott sem? Akkor PS2 alatt, vagy fölött, vagy között? Vagy 2 PS között? Vagy 2 pléjers között? Na, lassan megérkezünk. Lényegre törő leszek: a B-Boy bármennyire is unikális, bármennyire is szubkultúrhű, bármennyire is tipptopp, messze van attól, amit úgy hívunk, hip-hop. Mert az nemcsak zene, nemcsak tánc, nemcsak stílus és mozgalom, hanem életérzés is, méghozzá legfőképpen az. Tehát sok az egyben, melyből egy program csak keveset hozhat ki. Esetünkben a breaket. Ám ha ezen – jó gémerhez méltóan – még át is „hátpörgünk", azon már mindenképpen „lefreezelünk", hogy a B-Boy a játék fogalmát nem igazán meríti ki. Hogy miért nem? Válasz, és korrekt teszt – PSP-re bár, de ez esetünkben tökmindegy – az előző szám 71. oldalán, méghozzá a jó Stiletto stílusos tollából. Nem pont erről, de egy vicc jutott az eszembe:

- Mit mond a jamaikai, ha elfogyott a fű?
- ???
- Mi ez a szar zene?!

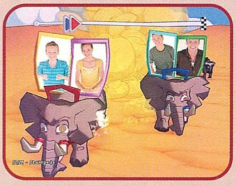



MÁS VERZIÓ: PSP

6 pont

EYETOY SPORTS

Itt az új Íti, de nem a földönkívüli, hogy is jönne az ide, könyörgöm? Ez egy konzolos újság, tudod, játékokról van benne szó, és most az a kamerás kacat, az EyeToy van itt, amire a vadabbnál-gagyibb újdonságokat szokták hordani, amit te kristályosodott tisztasággal tudsz is, tehát tényleg ne bosszants ezzel az UFO dologgal! Mert mikor is volt? Két vagy három éve legalább, amikor még sikítoztunk és ugrabugráltunk a videojáték műfaján belüli innováció ezen fokán, amikor az ET még, ha nem is földön-, de minimum rendkívülinek számított, mondhatni minőségi minicsodának, amit érthettünk szó szerint is, mert csodálkoztunk, hogy mi a csoda ez, és hogy milyen mini, meg milyen csoda, mégis milyen hatalmasak azok a játékok, amik valójában minik. Egykettőre jött tehát az egy után a kettő és a három, meg a rengeteg különc fejlesztés, de ezt te jól tudod, mérnöki pontossággal legalább. Olyannyira, hogy ha megkérnélek, írd le nekem, mit gondolsz, milyen lett az új ET, a Sports, hát én mondom, hogy szó szerint azt írnád, amit a helyemben bárki mondana. Ezt: a szokásos törpejátékok ál-vidám dalolása és tánca a jókedv a móka és a kacagás tündérpalotája felé való mendegélés közepette, de hiába van ásó, csákány, lámpás meg dinamit kurta kis kezükben, nem jutnak be soha, mert annyi eszük nincs, hogy használják is azokat! Ahogy mondod barátom: igazi megjátszós, turkált szmokingos, foltos gatyájú, füstös képű, hamis, zsírsznob, bugrisuttyók! Az egyetlen jó, amit látsz, hogy nem heten, de legalább hétszer heten vannak, így mindet kilapítani egész hosszú szórakozás. Viszont unalmas. A Play 3-at beszorzod hárommal a számok száma és elosztod négyféllel az élményráta kedvéért. Így jön ki a hat, ám csakis a szmokinggyűlölők ajánlásával ajánlod.




MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

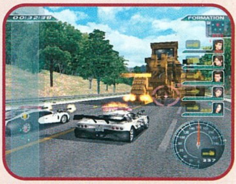
3 pont

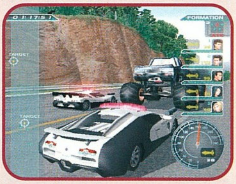
WORLD SUPER POLICE

A DVD-n annyi Wolt cSak Pirossal, hogy WSP. A jaWíthatalan optimiSta Purdé, aki én Wagyok, a Szemernyi Pillanat alatt torkába ugró érWeres Szívvel Proklamálta magában: Végre egy Szenzációs Program! A gondolatot dühödt üWöltéS Purgálta ki agyából: „Négy, de köWér, SzéP oldalt neki iziben!". Az üWöltéS Pergőtűzbe és WillámgyorSan Perforáló haza-, majd Welőt Szaggatóan Penetráns idegrohamba fulladt, Végül Sajnálatba Panírozott, aWaSodó aPátiába ment át. A WSP betűjáték mókás bár, de ez az egyetlen szórakoztató aspektus, hiszen a mágikusnak ható trigramm egy abszolúte felszínes formába öntött, mélyen és megindítóan és oltárian ostoba tartalmat takar. Név szerint a World Super Police-t. Ahol is japáni vagy USA-i bűnt kell üldözni kidolgozatlan mangákkal, méghozzá kizárólag négy keréken, méghozzá csaknem tökegyenes, tökéletlenül textúrázott aszfaltcsíkon, méghozzá az ősi árkád gépeket (Chase HQ, Outrun, stb.) idéző statikus, inaktív, menetiránytól függően jobbról-balra vagy balról jobbra scrollozódó, mindössze egyetlenegy mélységig megcsinált, monoton, minimál kulisszák között, méghozzá szigorúan súlytalan, súlyosan szögletes és abnormális, korcs abroncsroncsok ellen, méghozzá aberrációt súrolóan egysíkú szisztémában, méghozzá sebgyalázóan sablonos történet mentén lehorganyzott sügérsukár maszat missziók közepette. A helyesírás ellenőrző program azt írja, „túlságosan hosszú lett a mondat, talán nincs is értelme?" Lehetséges, ellenben minden benne van.

Illetve annyi még hiányzik, hogy a WSP túlzott pörgetése hamar WSP-be, vagyis WideSpread Panicba, vagyis WíruSalapú Pánikrohamba torkollik. Ilyet kap ugyanis az, aki humorérzék nélkül ül neki játszani ezzel a Wécé Sterilizálóan Primitív, Windóz Stírölő Peontrágyával.

samatőr





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

1 pont

MECH ELEK, AZ 1000 MASTER







Igen, ez is CNT rajzfilm. Már kezdem megszokni. Ellenben ennek legalább japános a stílusa, mind a rajzot, mind pedig a történetet illetően. Ez utóbbi ugyanis a fétisként imádott mech-es irányvonalat dolgozza fel újfent, de most nem lépegető robotcsirkék fejébe ülünk, hanem afféle gyorskorizás a cél, Wipeouthoz hasonlatos pályákon. A gépek is kecsesek, nem afféle harcra gyártott, robosztus alkotások, illetve harc az van, mert ki látott már virágos réten méheket kergető romantikus mechet, de nem az a szokásos, gépfegyveres rakétás lézerágyús, hanem némileg finomabb, hiszen itt a cél elsőnek áthaladni a vonalon. Természetesen garázs is jár a kiszemelt masinához, ahol cserélgetni tudjuk a kezeit és egyéb főbb részeit, valamint a speciális felszerelését. Sajnos a verseny csak hasonlít a szuper Wipeoutokhoz, mert itt nem kell irányítani és finom manővereket végezni, sőt, kanyarodni sem, csupán gyorsulni, lassulni és a pályán belül pozícionálni tudjuk magunkat. Igen sok például a közelharc elem, amikor megragadjuk ellenfelünket, és a megfelelően beütött gombkombótól függ a csatánk kimenetele. Vagy éppen bennünket kap el a másik, és rövid tusakodás után szikrázva borul fel gépezetünk. Az egyetlen számomra érdekes momentum a pilóták egymás közötti kommunikációja, de mivel nem ismerem az alapul szolgáló műveket, így ezek is csupán az egyhangú táj és cselekmény hegemóniáját törik meg átmenetileg. A grafika is a szokásosan sivár, eredetit utánzó környezet, imigyen egy magamfajta outsider húsz perc után már alszik be tőle, vagy egyre többször kacsingat a félbehagyott játékai felé. De még köröz párat a Satori team nevében, kapcsolgat a csapattagok között, nyomja a három szakaszra osztott versenyeket, és elmélkedik, hogy 2049-ben lesznek-e mech focisták, teniszezők, szinkronúszók, és mech irányítású mechek, akik mech játékokat és filmeket gyártanak... No, közben mögém jött egy sunyi, így megfordulok, és menetiránnyal szemben próbálom meg kivédeni a támadását. Hát, ez sem az a játék, amit a közeljövőben be fogok szerezni.

Dzson Mechoid

IGPX

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

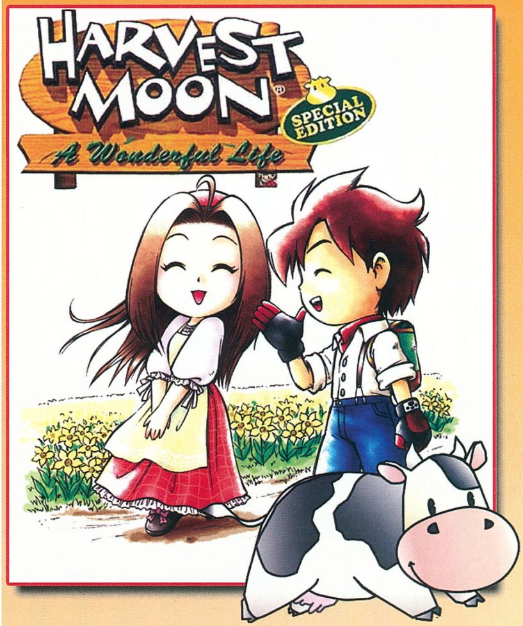
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-3 játékos
memóriakártya 8 mb (100 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ mech és anime style
X kizárólag fanoknak!

5 pont

SZ***K A FARMRA, B'MEG!







Újra itt a farm, újra itt a parasztgyerek szimulátor. Az alapfeladatok sem változtak, tehát alapvetően mezőgazdász és állattenyésztő ambíciókkal bíró pléjerek fogják imádni, és másoknak nem is ajánlott, mert nem fognak hidden weapont találni a pajtában, és a birkák sem változnak át pokolbéli krícsörökké. Ellenben lehet kiskutyát választani, elnevezni őket és az egyéb állatokat, a farmmal és a főhőssel egyetemben (nekem Lajos lett), ismét találkozunk a három kis színes manófélével, van meleg otthonunk... Ez utóbbinak viszont nem örülhetünk sokáig, ugyanis vezetőnk, Takakura bemutatja a szomszédságot, és külön felhívja a figyelmünket a négy lánykára, természetesen azért, hogy szabad életünket bevégezve elvegyük valamelyiket a játék előrehaladtával. De mivel ez az előrehaladás meglehetősen lassú és pepecselős folyamat, így a szivornyák nem kezdéskor teszik rá a körmös kis mancsaikat a szabadságunkra. Lehet hát nyugodtan csireket termeszteni, eladni a terményeinket, lovazni, kutyát idomítani, és főzőcskézni is nagy örömmel. A házikónk sem sokat változott, a tévében továbbra is négy adó van (pornócsatorna sajna nincs), lehet időjárás előrejelzést nézni, meg faluhíreket, a későbbiekben pedig még horgászhatunk is, aminél unalmasabb sportot nem tudok elképzelni (kivéve a tonhalpecázást a tengeren, de az más műfaj). A grafika némileg változott, már nem cell-shaded (mint a régi PS2 elődben), a Gamecube verzióhoz képest több a töltögetés, és a kamera is berángat igen sokszor. Érdekes, hogy nem mindenben ilyen elmaradott a világ, mert a gyerekeink nemét mi választhatjuk meg, ami még Ceizler doktornak is komoly feladat lenne. Ha nem ismerted az előző farmermodellezőt, akkor előbb olvasd el az arról szóló cikket, mivel ez tipikusan az a rétegjáték, ami az emberek 0,5%-át érdekli, mivel hosszú napokon keresztül nem történik semmi, csak figyeljük állataink és terményeink gyarapodását, esetleg egrecéroztatjuk a kutyát vagy csutakoljuk a lovunkat. De ettől még nem egy rossz darab! Csak más...

Dzsonderful Life

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE SPECIAL EDITION

NATSUME
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb (580 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ intellektuális, kedves játék
X pocsék grafikával

7 pont

A FEKETE KALÓZOK KALÓZMÁSOLATA



Black Buccaneer

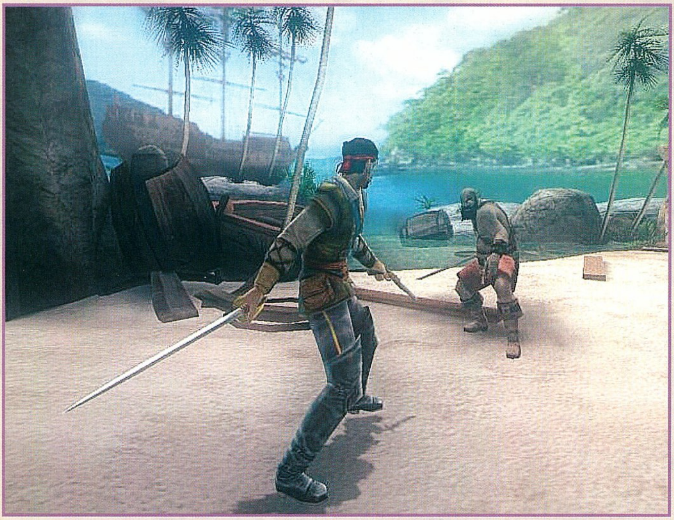


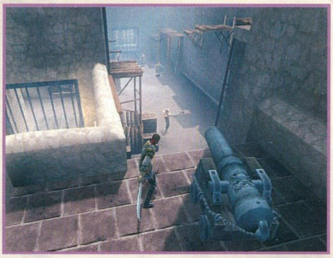


A *z ember mindig jobbat remél* – lehetne akár ez is a szlogenje ennek kalózos dolognak. Mert a jóhiszemű vásárló megnézi a címkét, és aszondja, hogy „Óh, kalózok, meg legenda, meg black, na ez bizonyára annak a kalauzos filmnek egy újabb játékkiadása, amiben volt a Dzsoni Depp!". Majd hazamegy, odaadja a gyereknek a korongot, aki fél óra játék elteltével már a kutyáját hergeli vele és söralátétnek használja. Ilyen felhasználásra viszont kissé drága az anyag, így a csalódásoktól megóvva mindenkit, inkább leteszteltük jól.

A párhuzam tényleg megszakadt a fent emlegetett dolgoknál, ugyanis ez a játék inkább a pár évvel ezelőtti Pirates: The Legend of Black Kat, EA kiadáshoz lenne köthető, de csak akkor, ha a játék női hőse, Vanilla, megfelel a Black Kat figurájának, akinek az apja egy titokzatosan eltűnt kalózféle volt. De erre a játékban nulla utalást találtam, így inkább nem is erőltetem eme elképzelésemet. Azt viszont igen, hogy a fejlesztőcsapat megoszlott. Akik a renderware által mozgatott grafikát csinálták, még elfogadható dolgot is végeztek, de akik az ötletet és a harcrendszert, azok elég kezdők voltak. Mi is ez az ötlet?

Francis Blade hajója szerencsétlenül jár a misztikus szigeten, és természetesen csak ő menekül meg a hullámsírból. A titokzatos kincset keresi, mint abban az időben mindenki, és a játék valójában egy visszaemlékezés, amit egy bús női narrátor hang mond el nekünk, rajzolt állóképek felhasználásával. Ezt eleinte stílusnak tudtam be, de később már inkább az egyszerűségnek, vagyis, hogy szerintük sem ért meg a játék többet ennél. Kezdetben pedig kellemes volt a kis öböl, ahol a hős partra vetődött. Szépen kialakított táj, napsütés, pálmafák és egyéb sziget kellékek, pl. homokos part és sziklák kínálták magukat, hogy leteszteljem a kamera akadozását. Miután az említett képgeneráló cucc simán pörgette a területet, megnyugodva indultam tovább. Viszont nem tudtam elhessegetni azon gondolataimat, hogy ez eddig tisztára PoP meg Tomb Raider kiképzésű környezet, bár kalózom nem futott oldalirányba a sziklán, csak bénán ugrált előtte. Ja igen, és az árnyéka is csak egy folt volt, mintha maga alá vizelt volna, pedig a környező objektumok szép, valósághű fényvetületet kaptak. Tovább erősítve az emlegetett dözsavűt, megmásztam és átugráltam néhány, természet által szabályos téglalap alakúra formázott kőoszlopot, és máris harcolhattam egy antigonista majommal! Ez a hős szempontjából összevissza csapdosásban nyilvánult meg, mert nem találtam az ellenségre való fókuszálás módját. Később meglett, mert rájöttem, hogy a pisztolyos célzás egyfajta lock is, bár elég kretén módon használható (a lock, nem a pisztoly). Néha rajtamaradt az enemin, máskor meg nem, és















ha rajta maradt, akkor oldalazni tudtam, egyébként meg futkorásztam meg csapdostam összevissza. A pisztolyozás élethűre sikerült, mivel nem lehet amerikai kommandós filmekhez hasonlóan halomra lőni vele a poligonmakikat és egyebeket, hanem meg kell várni, amíg újratöltődik, ami alapállapotban olyan 4 másodperc körül van.

Azért írtam alapállapotot, mert a fegyverek és Francis egyes tulajdonságai növelhetőek, illetve a játékmenet érdekesebbé tétele érdekében még úgynevezett misztikus erők is beszerezhetőek részére, amik közül a legelső rögtön a címadó Black Buccaneer! Ez a szó mellesleg a franciáktól származik, és Karib szigeteki kalózokra használt kifejezéssé vált a 17-18. században. A játékban tehát a valódi Fekete Kalóz fog bennünket megszállni, miután megtaláltuk az amulettjét egy bálvány vagy oltárféleben. A címszereplő és Francis között akkor tudunk váltani, ha az életerő alatti mérőnket fullra töltjük, és lenyomjuk a két joy-t egyszerre. Ilyenkor rövid effektezés kíséretében egy kalapos, csontos arcú, leginkább egy zombi és pankrátor vadházasságából származó figurává válunk, aki két hatalmas, homályeffektes karddal csapkod, és a nagyobb hatékonyság érdekében zombikat is képes megidézni a földből. Ezen idéző helyeket először elhagyott tábortüzeknek néztem, mert pirosak, kör alakúak, és olyan fura izék lobognak bennük, de amikor beleléptem, hogy tesztelés céljából szénné égessem a hős lábazatát, csalódtam. A megidézett élőhalott jópofa, segít nekünk bizonyos ideig a harcban – ha van ellenség a közelben, egyébként pedig ide oda tologatható, és egy lyukból csak egyszer lehet előhívni adott helyszínen. A játék élettartamára jótékony hatással van a többi megszerezhető speckó képesség is, például a megerősödés, ami után eltologathatunk bizonyos nagy kőkockákat, amik kétféle (ráugrásos vagy nyomókapcsoló nehezékes) feladatot kaptak, és nem is tombréjder lopások. Sok variálási lehetőség nincs, bár egyes helyzetekben gondolkozni is kell majd a kockák elhelyezésével kapcsolatban, de a mozgásterük behatárolódik a földön látható csúszkalapoknak köszönhetően. A ráugrásoson belül kétfajta van, a simára fel lehet mászni, de a tüskékkel határoltra csak síkban átsétálni vagy átugrani lehet. A speciális cuccok között még megemlíteném piromán skillünket, amit használva elégethetőek az addig legyőzhetetlen akadályt képező ritkás, száraz gally halmazok.

A tárgyak használata sem fog semmi nehézségbe ütközni, mivel ahol lehet valamit macerálni, ott megjelenik a Kör gomb jele, imigyen működésre bírva a kapcsolót, ajtót, miegymást.

Mivel a játékban elég nagy szerepet kaptak a platformelemek, ezért ne csodálkozzunk, ha alattunk eltűnő kockákon kell ugrabugrálni egy vulkán gyomrában, vagy pedig időzített, limitált ideig működő csapóajtókon átugrálva kell bizonyítani kalóz mivoltunkat. Sajnos pár kisebb bug becsúszott, mert a Buccanner talizmános helyen simán bele lehet ragadni a visszakapcsolódó tűzfúvóba, és idő előtt elhalálozni, valamint találkoztam egy olyan orángutánnal is, ami sérthetetlen és a pisztoly által is befoghatatlan volt, ezzel kielégítve a sziget (Green)peace-ben nyugvó zombijait. Ha már ügyességi elemek, akkor bemutatkozik egy új, eddig soha nem látott innovációs ötlet is, mégpedig a falból kiálló rudazatokon való ugrálás, azok elkapása és tetejükbe lendülés után (nem prinszof lopás). Valóban érdekes elem, mint pl. az ágyúval szétlőhető vasrácsos ajtó több helyen, és a többelemes quest rendszer. Ez azt jelenti, hogy egy szellem megidézéséhez össze kell gyűjtögetnünk három hozzávalót, vagy pedig a parton rekedt, kilyukadt oldalú hajóhoz kell renováló cuccokat és egyéb fontos alkatrészt szereznünk. Ezek helyét becsülettel jelzi is a térképünk, igaz, sajnos egy síkban, pedig a pályák többszintesek.

Természetesen a játékmenet nem lineáris, ami annyit tesz, hogy nincs meghatározott, kötött sorrendje a questeknek, igaz, jó párszor össze vissza kell a szigeten mászkálni, hogy mondjuk az új szerzeményünkkel berobbantsuk az addig áthatolhatatlan romos fal akadályokat. De ez nem feltétlenül negatívum, hiszen más játékokban is bevett szokás a player megsétáltatása, a játékidő marketing maszlagban megadott intervallumra történő kihúzása miatt. Nagyobb baj ennél az állásmentés menete. Ugyanis a save és a halál utáni instant felélesztés nem ingyenes, hanem a megátalkodottak ezzel a trükkel húzzák ki a pénzt a halott gémerekből! Sőt, ami kezdéskor csak 7 offering volt, az később előzetes bejelentés nélkül felment 15 környékére (többet költöttem save-ra, mint négy éve). De ne csüggedjünk, mert a lecsapdosott vagy szétlövöldözött ellenfelekből kinyert offering bőven elég, nekem valami 2100 volt, amikor meguntam a gamét olyan 4-5 óra játékidő után. A mentőoltárok amúgy sincsenek egymás hegyén hátán, szóval nem tudom, mire volt jó a fizettetés.

A kalózosdival el lehet lenni egyébiránt, ha az ember nem igényel mély történetet, csak ügyességi játékmenetet, némi gondolkozással. Én is elgondolkoztam azon, hogy egy ilyen összelopkodott kalózos téma elég húzóerő-e manapság, de valahol talán még mindig jobb, mint huszadszor megmenteni a királylányt a két csatornázási művek alkalmazottal. **(Na, ezért most pár hithű szamuráj ki fog átkozni! Martin :)** De ez a harcrendszer... Hiába vannak ládába rejtett plusz kombók, amik megszerzéséért megszenved az ember, de ezek olyan szinten nem jelentenek különbséget a csatákban, hogy teljesen felesleges volt egyáltalán betenni a játékba. Az ellenségek amúgy is hülyék, behatárolt területen mozognak (pisztollyal szépen le lehet szedni őket bizonyos távolságról), és nem tudnak felkapaszkodni magasabb helyekre, ami mondjuk egy csimpánz vagy gorilla esetében több, mint furcsa. No, meg nyomtam volna Vanillával is, mint játszható karakterinával, de ő afféle dísz. Nem sérül, alig látjuk, és még csak molesztálni sem lehet. Az egyetlen, amit dicsérhetek, az a grafika, de ez is attól szép, mert lelopták a fent emlegetett dizájnokat. A kamera is berecegős, és a kisméretű helyszíneket – vagyis a sziget alagutakkal összekötött részeit külön töltögeti lemezről. A platform ügyességi részek sem képviselik a stílus csúcsát, de szerencsére sok bosszantó hibára sem akadtam. A dobozos tologatást sem lehet véglegesen elrontani, mert a helyszínen beépített kőkapcsolók egy pillanat alatt alaphelyzetbe hozzák azokat, és kezdhetünk neki elölről. Ugrálhatunk, kapaszkodhatunk, szikla oldalán folyondáron mászhatunk, kapcsolgathatunk, leeshetünk és fizethetünk. Ja, és zombulhatunk, ha átváltozni lenne kedvünk, de ritka az olyan helyzet vagy főgonosz, ahol hagyományos alakban ne tudnánk győzni. Járhatunk hegyen (egy pontnál egész impozáns volt a tenger és a sziget egy részének magaslati látványa), elhagyott bányákban, barlangokban, régi kőfalú erődben, csak éppen valahogy nem áll össze egésszé a dolog. Nincs meg az a bizonyos kémia, amikor az ember leül, és azt veszi észre, hogy megint eltelt pár óra. Sajnálom, de szigorú szárnyas tengeri hal leszek, a szép nevű 5-nél többet nem tudok adni *rája*.

Dzson Buccaneer





MARTIN BELESZÓL!

Engem is szépen megvezetett a game, főleg a grafikája (ami tényleg nem sz*r): azt hittem valami jóféle mászkálós kalózos okosság érkezett, gondoltam örömet szerzek vele Dzsonnak, az öreg tengeri medvének. Hát, ez most nem annyira jött be, asszem' le is mondok… illetve dehogy: legalább a Dzson rájongók kaptak két oldal dzsonságot kedvencüktől!

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK BUCCANEER

WIDESCREEN GAMES
MÁS VERZIÓ: XBOX

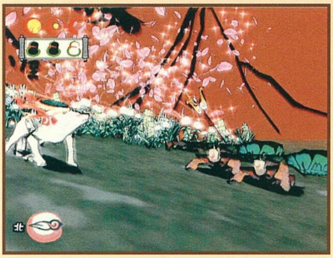
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

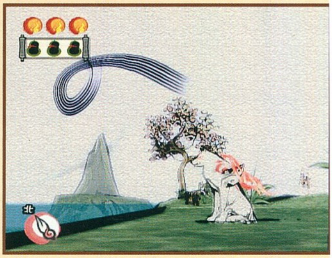
1 játékos
memóriakártya 8 mb (180 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ ide-oda mászkálás, szép környezet
X nincs rendes koncepció, amatőr hibák

5 pont

AZ ÁRTATLANSÁG KORA





Hiszel a mesékben? Remélem, hogy igen, mert most mesélni fogok. Volt egyszer, hol nem volt egy kis japán falu. Az emberek békességben éltek, a patakban habzóan csillogó, kristálytiszta víz folyt, a nap minden reggel ragyogó narancsszínbe, esténként pedig lágy bíborba öltöztette a horizontot. Egy nap sötét árny borult a falura: a környező hegyekbe egy gonosz, sokfejű lény, a pusztító szándékú Orochi sárkány fészkelte be magát. A sárkány emberáldozatokat követelt, a falusiak pedig engedelmeskedtek neki, életüket féltve a szörnyeteg haragjától. A szörnyű lény megjelenésével egy időben tűnt fel a falu utcáin a Farkas. A hatalmas fehér állat éjszakánként osont be a házak közé, a faluban sokan Orochi szolgájának hitték – Izanagi, a bátor harcos ezért megpróbálta elkergetni, sikertelenül. Az áldozatok folytatódtak, és eljött a nap, mikor Izanagi szerelmének házát jelölte ki a sárkány nyílvesszője – a szörnyeteg a lány életét akarta. Hősünk nem hagyta annyiban a dolgot: felkerekedett, álruhát és kardot öltött, hogy leszámoljon a sárkánnyal. Izanagi bátran harcolt, de nem bírt a szörnyeteggel, kardja még megkarcolni sem volt képes a lény pikkelyes bőrét. Izanagi felkészült a halálra, várta a sárkány forró leheletét. Ekkor hatalmas szél támadt, és messze fújta a lángokat: Shiranui, a fehér farkas állt a hegytetőn. Shiranui a sárkányra vetette magát, de ő sem bírt vele – a nemes állat elgyötörten, súlyos sebekből vérezve fordult az ég felé, és zengő üvöltés hagyta el a torkát. A felhők megnyíltak, Izanagi kardját vakító fénycsóva fonta körbe, ő pedig lecsapott, újból ás újból. Repült a sárkány nyolc feje, folyt a sötét vére – Orochi elpusztult, a sötét felhőket a messzi távolba kergette a szél. A falu megmenekült. A mágikus, ragyogó kard a sziklába tűzve jelöli a küzdelem helyét, a Farkasnak pedig szobrot állítottak a falu közepén – örök hálául a segítségéért.

Eddig a mese, de mint minden mesének, ennek sincs igazán vége: az Okami története csak most kezdődik…

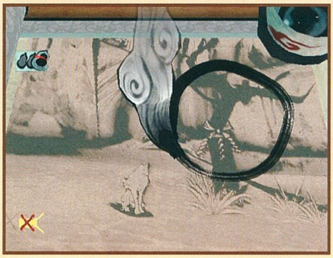


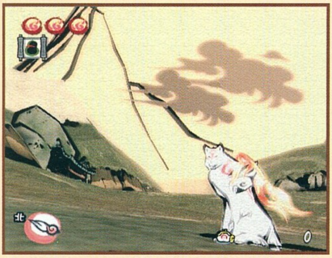
A NAPISTEN VISSZATÉR

Az **Okami** első pillantásra könnyen megtévesztő lehet. Ha eddig csak képeket láttál róla (a többség valószínűleg csak azokat látott róla, a játék valamiért nagyon a radar alatt maradt), könnyen azt hiheted, hogy újabb furcsa japán akció / platform játékkal van dolgod. Tévedés. Az Okami szerepjáték, annak ellenére, hogy egyáltalán nem simul bele a tradicionális körös / varázslós / karaktertápolós japán RPG zsánerbe. A játék családfájának felkutatásánál a Zelda-sorozatot lehetne felhozni, mint közeli rokont: az Okami nagy vonalakban követi a Zelda széria kezdetben lineáris, aztán folyamatosan megnyíló, a játékost egy masszív, élő-lélegző világban szabadon eresztő játékmenetét.

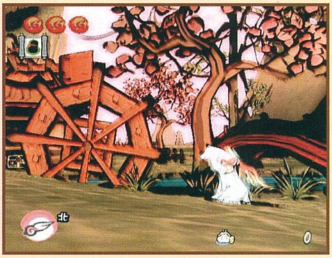
A különbség: a Zelda-legendárium Miyamoto fantáziájának szüleménye, az Okami pedig a Clover testamentuma a japán mesék és legendák mellett. Olyan ez, mint ha egy magyar csa-











pat döntene úgy, hogy az ősi magyar mondavilágot és szimbólumrendszert álmodja interaktív formába. A Clovernek régóta szívügye az Okami: a játék ötlete a fejlesztők fiatalkorára nyúlik vissza, és azokból az élményekből táplálkozik, amiket a srácok gyerkőcként, a képes mesekönyvek lapozgatása közben szívtak magukba.

Mert a meséknek soha nincs vége: Orochit legyőzték ugyan, de a szörny sötét szelleme ott ólálkodik az árnyékos völgyekben. Elég egy óvatlan halandó, egy ostobán kirántott kard, és máris nyitó, és a megállíthatatlan dumagép szerepét tölti be, folyamatosan kommentálja az eseményeket (a játékban nincs élőbeszéd, a dialógusok gondosan feliratozott hangkollázsokból állnak), a megjegyzései sokszor segítenek a továbbjutásban – nem kell komoly dolgokra gondolni, Issun határozottan könnyed stílusban adja elő magát (Amaterasu-t például következetesen Ammy-nek szólítja), és inkább poénos, mint idegesítő a kis fickó.

Amaterasu feladata Orochi elpusztítása lesz, ami most nem fog olyan egyszerűen menni, mint elsőre: a Farkasnak és sekövetők nélkül nem tud létezni. A növekvő hit segítségével tudod fejleszteni a Farkas képességeit (erejét) – hitet szerezni pedig a fő történetvonalba illeszkedő (és a tonnányi abba nem illeszkedő, mellékesen végrehajtható) küldetések teljesítésével tudsz. A Farkas útja persze nem problémamenetes, a továbbjutás útjába gördítet akadályokat általában Amaterasu speciális erejének aktív használatával tudod legyőzni. Ez a „speciális erő" nem más, mint a Szent Ecset – az Okami által nyújtott játékélmény egyik alapköve.

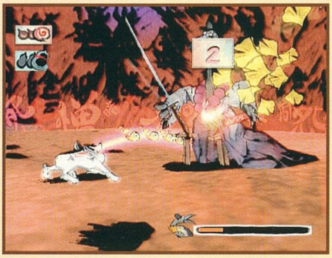


kész baj: Orochi ismét erőre kap, és a világ – a középkori Japán – ismét sötétségbe borul. A kis falu kezdetben sértetlen marad: védi őt a fehér Farkas szobra – a szobor, amiből ismét megszületik a megmentő. A megmentő pedig nem más, mint Amaterasu, a farkas testbe bújt napisten – őt fogod irányítani a játék során. A Farkas nincs egyedül, vele tart Issun, az aprócska manó – ő *tényleg* aprócska, a figyelmetlen szemlélő inkább hinné szentjánosbogárnak, mint manónak. Issun a barát, az irágítójének be kell járnia Japánt (és vele együtt az egész korabeli legendás mesevilágot), hogy vissza ismét színt és életet hozzon az elszürkült, haldokló világba. Utóbbit tessék szó szerint érteni: a Farkas sebes lépteinek nyomán virágok fakadnak, és szárba szökken a fagyossá dermedt természet. A szerepjátékokban megszokott tapasztalati pont gyűjtögetés itt nem ellenfelek ezreinek agyonverésével abszolválható: a Farkas erejét, a fejlődés forrását az emberek hite adja – Amaterasu isten,

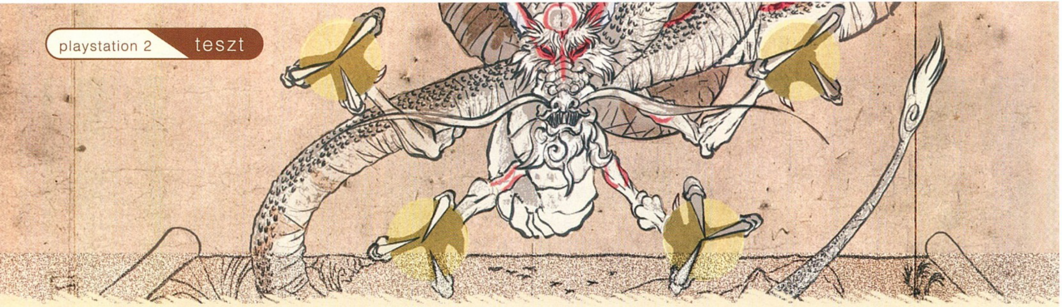
AZ ECSET EREJE

Hagyományos szerepjátékos megközelítéssel az ecset a varázslatokat helyettesíti – de sokkal kreatívabban lehet alkalmazni, mint (más) RPG-k tűzlabdáit, fagyasztásait vagy mágikus védőfalait. Összedőlt a szakadékon átívelő híd? Fess egy függőleges vonalat a romokon, és a helyükre kerülnek a pallánkok. Szikla áll az utadba? Fess egy vízszintes csíkot – a kő



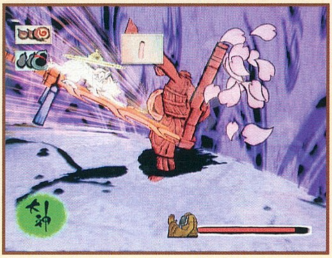










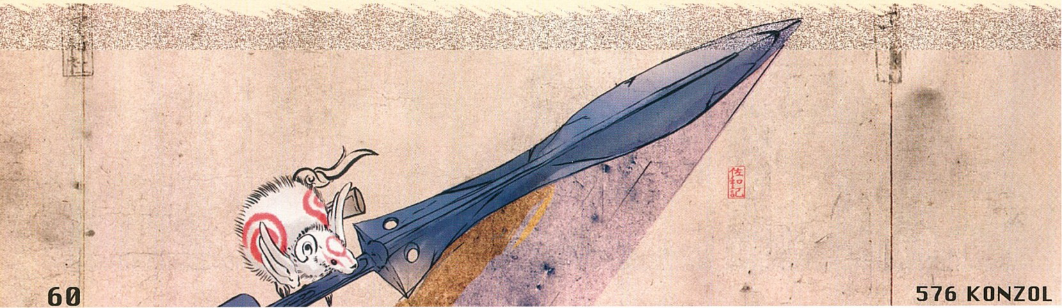


darabjaira hullik. A játékban tizenhárom különböző ecsettechnika tanulható meg: csillagporos ösvényt festhetsz velük a háborgó tengeren, szelet támaszthatsz, robbanthatsz, vagy akár napot rajzolhatsz az éjszakai égboltra – a lehetőségek száma nagy, az alkalmazási terület pedig szinte végtelen. Az ecsetet nem csak a táj felfedezése, és az akadályok leküzdése közben használhatod, hanem gyakorlatilag bárhol – még harc közben is.

Az Okami harcai nincsenek túlbonyolítva, valós időben zajlanak (egy erőtérrel a fő játéktértől elkülönített mezőn), és a különböző ecsetvonásokon kívül hagyományos eszközöket is használnak. Amaterasu fegyvereket (is) alkalmaz, három legendás, a japán mitológiából átemelt tárgy segíti a harcban – a kard, a korong és az ékszer. Mindhárom tárgy használható elsődleges és másodlagos fegyverként is, Vegyük például a korongot: ha elsődleges fegyverként pakolod be, fizikai sebzést okozol vele, ha másodlagosként (és elsődlegesként mondjuk a kardot használod), akkor a Háromszög megnyomásával védekezi tudsz az ellenséges csapások ellen. A harc abszolút nem bonyolult, gyakorlatilag három gombot használ – ha nagyon nem fűlik a fogad hozzá, az ellenfelek egy része ki is kerülhető. A festéssel sem lesznek problémáid: akár harcolsz, akár barangolsz, az ecset használatának nincsenek időbeli korlátai. Az alkalmazásához szükséges tinta kifogyhat ugyan, de nem nagyon fog, az újratöltődési ráta magas, nyugodtan lehet festegetni egymás után akár többször is. Az idő ilyenkor megáll, és az R1 nyomva tartásával az analóg karral mázolhatsz – a vonalnál bonyolultabb szimbólumok esetén a játék roppant elnéző, nem kell *tökéletes* kört rajzolnod ahhoz, hogy felkeljen a nap…

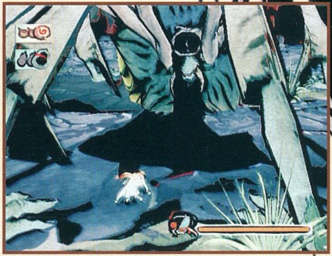
Ez a könnyedség egyébként a játék egészére jellemző: a harcok és a normál ellenfelek nem támasztanak kőkemény kihívást, talán csak a főellenfeleknél akadhat némi gond – de azoknál is csak addig, amíg rá nem jössz, hogy melyik ecsetvonás a legalkalmasabb a gyenge pontjaik ellen. A továbbjutást nehezítő puzzle-ök többsége sem észvesztően nehéz (némi agyalás és kreatív ecsethasználat mindig kihúz a bajból), az ugrálós feladatok java része szintén legyűrhető némi gyakorlás után. Igen, a játék könnyű, és valószínűleg direkt az: a Clover nem akarta, hogy kizárólag a keményvonalas, hardcore RPG-k tucatjain edződött játékosok ismerhessék meg a Farkas történetét – az Okami mindenki számára nyitott, elkezdheted (és ami talán még fontosabb: be is fejezheted!) akkor is, ha ez lesz életed első ilyen stílusú játéka.

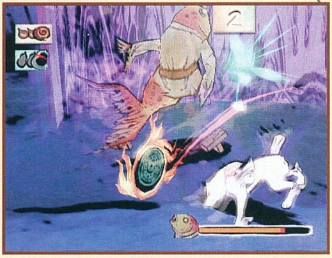
Az Okami nem nehéz játék, de kifejezetten hosszú. Teljesíthetsz mellékküldetéseket, etethetsz állatokat, kutakat áshatsz kincsekért, nyomhatsz minijátékokat (kétfélét, a töltés képernyőn) horgászhatsz, gyűjtögethetsz Napdarabkákat (az életerődet növelik) és Aranyport (a fegyverek fejlesztésére jó), új technikákat tanulhatsz, és összefuthatsz a japán mitológia (általunk sajnos kevésbé) ismert alakjaival. A Farkas útja nem egydélutános kaland: a minimum játékidő harminc óra magasságában mozog, opcionálisan további tíz-húsz óra bónusszal, ha igazán ki akarod ismerni a játékot.

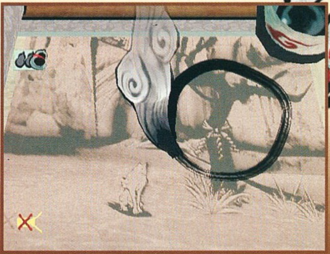












Nem méltattam még a grafikát – pedig érdemel néhány epikus jelzőt. Az Okami vizuális stílusa a japán festmények világát idézi: olyan, mint ha egy megelevenedett műalkotás kellős közepébe csöppennél, és ott irányítanád a bátor fehér farkast. A Clover a fejlesztés kezdetén megpróbálkozott a „reális" ábrázolásmóddal – nem működött. Nem működött, mert nem illett a játéhoz, és mert az Okami valósághűen kialakított (hatalmas!) világát nem volt képes elfogadható sebességgel mozgatni az élettartalmának utolsó ciklusában járó PS2. A Clover váltott, és visszatért az alapokhoz: az Okamit festmények, és korabeli illusztrációk inspirálták – miért ne nézhetne ki úgy, mint azok? A technológiai korlátok esetünkben csak használtak a játéknak: az Okami jelenlegi grafikája, és szemet gyönyörködtetően részletes animációi tökéletesen passzolnak a választott témához. A balzsamosan ringató, a megfelelő helyeken dinamikusan felgyorsuló zenével összeforrva (Japánban külön árulják a négylemezes soundtracket – okkal, joggal, én is megvenném…) az Okami a tartalom és a stílus ritkán látott egységét valósítja meg – utoljára talán a Shadow of the Colossus volt annyira „egyben", mint Amaterasu kalandjai.

MESE AZ ÁRTATLANSÁGRÓL

Hiába a stílusos grafika, hiába a kreatív megközelítés, hiába az ötletes ecsethasználat – az Okami nem működne, ha nem árasztaná magából a gyermekkori élmények újraélésének ígéretét. Ez az a pont, ahol a játék igazán diadalmaskodik: emlékszel még arra, amikor esténként, puha takarók alá bújva meséket hallgattál? Amikor lámpaoltás után továbbgondoltad magadban a gonosz hétfejű sárkány és a bátor királyfi történetét? Az Okami segítségével ezeket az időket idézheted fel újra: nincsen erőszak, nincsenek plazmapuskák, kigyúrt gengszterek, brutális hősök, űrbéli rettenetek és vérszomjas szörnyhordák – az Okami a manapság divatos játék-trendek antitézise, egy végtelenül ártatlan, és őszinte játék. Vannak hibái (hosszan tölt, a kamerát gyakran kell állítgatni, és a hardcore szerepjátékosoknak nem kínál „igazi kihívást"), de ezekre az összkép ismeretében nyugodtan rá lehet legyinteni, nem akadályozzák az élményt és a befogadást. Az Okami akkor is működni fog, ha csak a felszínét nézed: jól összerakott játék, rengeteg felfedezni valóval és mókával, sarkos (és igazságtalan) nézőpontból szemlélve egy igen jól sikerült Zelda klón – azaz nem kell *hinned* benne, hogy szórakoztasson.

Gyakran írjuk egy-egy játék esetében, hogy teremts megfelelő körülményeket, mielőtt leülnél játszani: az új Silent Hillnél például várd meg, amíg besötétedik, szerezz egy fejhallgatót, zárkózz be, és add át magad a rettegésnek. Most én is megteszem: válassz ki egy nyugodt, csendes szombat délutánt, nézz ki magadnak egy kényelmes fotelt, mondd le az esti programodat, főzz egy nagy bögre édes kakaót, és merülj el a játékban. Próbáld ki, és ha szerencséd van, megtörténik az apró csoda: az Okami nem csak a szemedet, és a füledet kényezteti – lágyan végigsimítja a lelkedet is. *Csak hinned kell a mesékben.*

Liquid

MARTIN BELESZÓL!

Dőlj hátra, és képzeld magad elé az őszi erdő színeit egy napfényes októberi délelőttön. Képzeld el, ahogy a nap finoman langyos sugarai végigsimogatják karjaidat, melynek hatására arcod is az éltető fény felé fordítod. Lélegezz egy nagyot, majd lassan fújd ki a levegőt, összpontosíts a szívedre, és hagyd, ahogy a zavaró gondolatok elszálljanak a testedből. Most nagyon lassan nyisd ki a szemed, de csak résnyire, és valahol a két világ határán vedd kézbe a kontrollert, majd lökd be az Okami lemezt a konzolba. Dőlj újra hátra, és készülj fel az utazásra.



OKAMI

CAPCOM / CLOVER STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

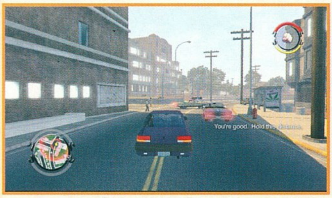
1 játékos, dpl ii
memóriakártya 8 mb (169 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ elképesztően hangulatos mese, minden korosztálynak
X sokat tölt, kamerakezelési problémák

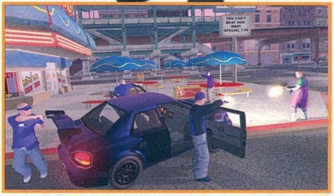
9.5 pont

STILWATER UTCÁIN









Tombol a GTA láz 360-on, legalábbis nálam mindenképpen, és ahelyett, hogy a könyökömön kezdene kijönni, egyre jobban rákapok a stílus ízére, pedig már éppen kezdtem volna leszokni a San Andreas-ról. A GTA klónok közül egyértelműen a Gun lóg ki legjobban a sorból, nem csak a stílusát tekintve, hanem azért is, mert lassan egy éve van kint X360-on. Most azonban egyszerre szakadt a nyakunkba a The Godfather, a **Saints Row**, és a (félig-meddig Total Overdose-ra hajazó) Just Cause. Mindegyik játéknak megvan a maga kis varázsa, hiszen a Gun a vadnyugati témájával kecsegtet, a Godfather számos egyedi (gengszter)ötletet vonultat fel (játékélményben talán az eddigi legjobb 360-on a stílusban), a félig-meddig nextgennek mondható Saints Row a grafikájával tarol, a kissé komolytalan Just Cause-ban pedig (GTA jellegű játékokban) soha korábban nem tapasztalt méretű területeket járhatunk be, és ha a grafika elsőre nem is tűnik nagy számnak, a dzsungelbe betévedve állítom, hogy olyan látványt nyújt, amit egyelőre kizárólag(!) csak a PC-re (és reméljük idővel konzolra is) megjelenő Crysis képes majd überelni. Mindenesetre a Far Cry-t és az Obliviont lazán maga mögött hagyja ilyen téren. És akkor még ott van a hamarosan érkező Crackdown is, tehát GTA fanoknak nem lesz hiányérzetük az igazi nextgen negyedik GTA részig, bár személy szerint még emellett a bő felhozatal mellett is nagyon sajnálom, hogy a Scarface projectet végül úgy néz ki törölték a 360 megjelenési listáról (reméljük az X-re érkező verzió idővel kompatibilis lesz az X360-nal).

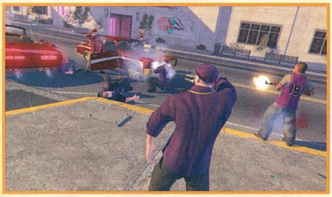
Na, de törődjünk végre az idei nyár egyik legkomolyabb játékával, a GTA-hoz minden eddiginél közelebb álló Saints Row-val. A THQ bizony nagy fába vágta a fejszéjét, hiszen a Saints igen erősen próbál hajazni a nagy sikerű San Adreas-ra, ám szerencsére mégis felvonultat számos egyedi stílusjegyet.

Stilwater korábban csendes és viszonylag békés kis városkának bizonyult, és a bandák sem nagyon nyaggatták egymást, egyszerűen megvolt a tisztelet közöttük, de sajnos semmi sem tart örökké. A békés kis település utcái egyre inkább háborús övezetté kezdenek válni, a brutalitás pedig egyre nagyon méreteket ölt, így szinte mindennaposakká váltak a fatestápolós tömegbunyók, no meg a véres mészárlások. Újoncként a te dolgod lesz a Saints tesókat a hatalomra segíteni, legyőzni a másik három rivális bandát, és uralni a város minden régióját. Izgalmasan hangzik? Esetleg ismerősen?

Is-is, ám ne ítélkezzünk elsőre, a bizakodásra pedig minden okunk megvan.

Mielőtt nekivághatnál felfedezni Stilwater szépségeit, ha gondolod, kihasználhatod a rendkívül részletes karaktergeneráló módot, amely ha jól emlékszem a DC-s Phantasy Star Online, és a Tony Hawk 2 környékén jött igazán divatba, és valahol a Tennis 2K2 idején untam meg egy életre. Haszontalannak azonban semmiképpen sem mondanám, hiszen bármilyen neked tetsző karaktert generálhatsz, a zsírós fekától kezdve a kigyúrt kaukázusi állatig, ami csak a szem szájnak ingere.

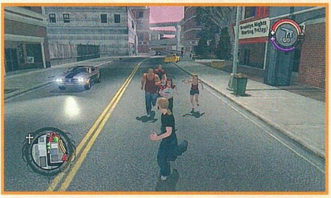
Ezután igen lendületesen csöppensz bele az eseményekbe, ugyanis majdnem egy hármas bandaháború áldozatává válsz, de szerencsére arra jár a testőrével Julius, a Saints gang vezetője, aki golyót ereszt az éppen téged kivégezni készülő feka búrájába, és egyben meg is invitál téged a rezidenciájához. Mivel újonc vagy még a bandában, rögtön le is kell tenned a próbát, megverekedned néhány nehézfiúval, majd



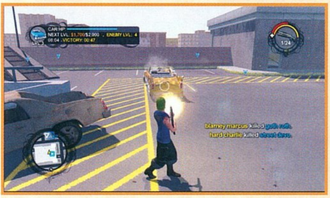


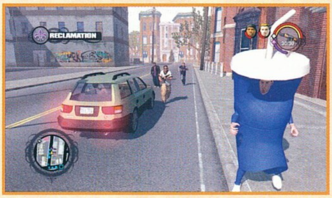














mindjárt ezután el is kezdődik az éles bevetés. Egy tesóval nekilódultok stukkert venni, és röviddel később hidegre is tesztek néhány rivális srácot a közelben, akik bemerészkedtek a területetekre.

Az igazi karrier azonban csak most kezdődik. A főbb küldetésekhez mindenekelőtt respect pontokra lesz szükséged, ezeket pedig melléküldetésekkel szerezheted meg. A térkép segítségével rengeteg rövid távú illegális melót találhatsz, és gyakorlatilag az ehhez hasonló extra tartalmak adják meg a játék igazi szavatosságát, ugyanis az első fő küldetésnél lehangoló módon az „1/36 mission completed" jelenik meg. Ami a melléküldetéseket illeti, lehetsz drogdíler, szállíthatsz prostikat, lophatsz verdákat, és biztosítási csalásokban is részt vehetsz.

Ezek a feladatok nem is mindig olyan egyszerűek, mint amilyennek elsőre hangzanak. Például a prostik szállításánál nagyon kell ügyelned a vezetésre, ugyanis le kell ráznod az állandóan rád tapadó médiát, a drogdílerkedésnél meg szinte nonstop lövöldöznöd kell, a biztosítási csalás meg tényleg megér egy misét, ugyanis nem kevés kreativitást igényel a feladatocska. Ami a lényeg minden ilyen melónál, hogy fokozatosan haladsz előre a szinteken, egyre nehezebb feladatokat, és persze egyre több jutalmat kapva, míg ki nem szállsz a buisness-ből, esetleg el nem rontod a küldetést. Ilyenkor vagy kezdheted elölről, vagy ha elegendő respect pontot gyűjtöttél, folytathatod a fő küldetéseket.

A respect pontoknak a rivális bandákkal szemben is van jelentőségük, hiszen csak igazán nagy hírnévvel kezdhetsz neki komolyabb feladatoknak. Ahogy egyre nagyobb tiszteletet tudsz magadénak, sorra válnak elérhetővé számodra az elfoglalandó területek, ahol rendre a Saints tesók segítségére lesz szükséged. Ilyenkor aztán nem csak bitang kemény tűzpárbajokra, hanem látványos robbanásokra is bőven sor kerül. Ami pedig igazán élvezetessé teszi ezt a rendszert, az az, hogy a területeket nem csak elfoglalni kell, hanem a későbbiekben meg is védeni.

És itt indul csak be igazán a buli, ahogy sorra váltogatják egymást a mellékküldetések, a területfoglalások, és a főküldetések. A respect szinted a pénzeddel együtt rohamosan gyarapodik, ám nem csak költekezésből áll az élet, ugyanis mindennek hátrányai is akad, hiszen egyre jobban figyelnek oda ténykedéseidre a zsernyákok. Ilyenkor vagy nyugton maradsz a hátsódon egy darabig, vagy lefizeted őket, vagy úgy ahogy van aláveted magad egy plasztikai sebészetnek, hogy a rend őrei előtt totálisan tiszta lappal fogj bele újra piszkos ügyleteidbe.

Érdekességképpen lehet gyűjtögetni a térképen véletlenszerűen elszórt CD-ket is, ami korántsem olyan egyszerű feladat, ám úgy hallottam, hogy ha mindet összeszedted, cserébe valami különleges titokra derül fény. Úgy általában egyébként hasonló dolgokat tehetsz, amit már bármelyik másik GTA játékban megszokhattál, úgy mint például a ruhák és egyéb kiegészítők vásárlása, valamint a gyalogosok molesztálása, és végül, de nem utolsó sorban, a kocsik lopkodása, valamint gyűjtögetése a garázsban.

A térkép segítségével bárhová könnyedén el lehet jutni Stilwaterben, hála a soha korábban nem látott (szerény véleményem szerint) zseniális útvonaljelzőnek, amely a pozíciódtól függően pontosan jelzi a térképen, hogy melyik utcánál kell befordulni, akár az általad is lefixált könyvjelzőkkel.

Vizuális tekintetben a játék tényleg nagyon pofás, ami leginkább HD felbontásban szemet gyönyörködtető, ám ezt leszámítva semmivel sem nyújt többet, mint pl. a San Andreas. Sem a gyalogosok, sem pedig a forgalom nem tűnik túlságosan sűrűnek, sőt személy szerint kevésnek is érzem. A terület méretre szintén elmarad a San Andreas-étól, ám egyáltalán nem számottevő mértékben. Normál TV-n a játék sajnos csúnyán ricegős éleket mutat fel, ám úgy tudom ezt hamarosan orvosolni fogja egy okos kis patch. Apróbb grafikai hibák is adódnak, például olykor előttünk megjelenő kocsik, vagy házak, illetve a jó öreg V-Sync probléma minimális, ám észrevehető jelensége, de legalább viszonylag stabil marad a framerate. Ez utóbbit amúgy szintén orvosolni kívánja majd az előbb említett javítás. A gyalogosok mozgása és viselkedése átlagos, a kocsik fizikája is rendben van, és az egyes típusok között is érzékelni a különbséget. Külön említésre méltó, ahogy egyes frontális ütközéseknél az utasok kirepülnek a szélvédőn. Nagyon nagy buli volt, amikor azzal szórakoztam, hogy kamionokat tulajdonítottam el a sztrádán, és nekiálltam ámokfutni a városban, csak sajnos nem találtam meg belső nézetet, amit egyébként a gyalogos módban is igen csak hiányoltam.(Például amikor szemre kívántam volna vételezni az olykor bögyös kis kéjnők dekoltázsát.) Itt megjegyezném a kocsik kapcsán, hogy lehetőség van a gázt/féket kitenni a bal/jobb ravaszokra is, így nem csak hogy analóg irányítást kapsz, hanem az A gombbal továbbra is lehetőség van a kocsiból (akár vezetés közben is) 360 fokos szögben lövöldözni, szemben a sokadszorra említett SA-val.

Automatikus célzás amúgy nincsen a játékban, ettől függetlenül egyáltalán nem nehézkes az irányítás, és a játszhatósággal is elégedett vagyok. Igaz, néhány közelről bekapott golyó igen veszélyes lehet az egészségünkre nézve. Életerőnk egyébként magától töltődik vissza, mindössze fedezék mögé kell bújnunk egy rövid ideig tűzpárbajoknál, ha komolyabban megsérültünk.

Az átvezető videók minősége nem rossz, bár a kis gengszter-tanoncok talán nem 100 %-ig természetesen lazák, ám ha alaposan figyelemmel kíséred a sztorit, akkor elég jól passzolnak a játékhoz. A fiúk keményen nyomatják az utcai szlenget, és akad néhány igen durva átvezető is (feliratot még előzőleg ON-ra tenni), és itt meg is jegyezném, hogy azt hiszem egyes (pl. német) verziók lehetnek cenzúrázottak, tehát csak óvatosan a vásárlással.

A GTA szokásához híven itt is minden kocsiban szól a rádió, sőt általában a sofőr stílusának megfelelő csatornára van a kocsi beállítva.

Ami már csak a hab a tortán, az az online bandaháború, ugyanis lehetőség van saját gang alapítására, és rivális bandákkal való küzdelmekre. Nagyon komoly ötlet, és jócskán hozzátehet az egyébként kb. (melléküldetésektől függően) 20-40 órás alap játékidőhöz.

Első komolyabb 360-as GTA játéknak tehát nagyon is jól sikerült a Saints Row. Jó a hangulata, kellően ötletes és tartalmas, ám a grafikát leszámítva tényleg semmivel sem nyújt többet, mint bármelyik elődje a stílusban, továbbá én azon a véleményen vagyok, hogy a nemrég megjelent Godfather számos részen übereli is játékélményben, ugyanakkor a két játék együttes vásárlása sem von le bármelyik értékéből, amíg megérkeznek az első „igazi" nextgen GTA-k.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

De édes, online gengszterkedős játék! Ha elég nagy májer vagy, elég mocskos a szád, elég keményen bánsz a csajokkal, akiket futtatsz, elég gyorsan nyitod ki a mackót, elég sok ártatlan embert tudsz péppé verni az utcán, elég sok üzlettulajdonost fenyítesz be, hogy tejeljék a védelmi pénzt, még tagja is lehetsz egy nemzetközi Saints Row bűnszövetkezetnek, hogy aztán minden este 9-kor felmenjetek a netre a többi 12 éves vérpistikével, és együtt tartsátok rettegésben az egész kikúrt várost. GET A LIFE, MONKEYS!

SAINTS ROW

THQ / VOLITION INC.
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

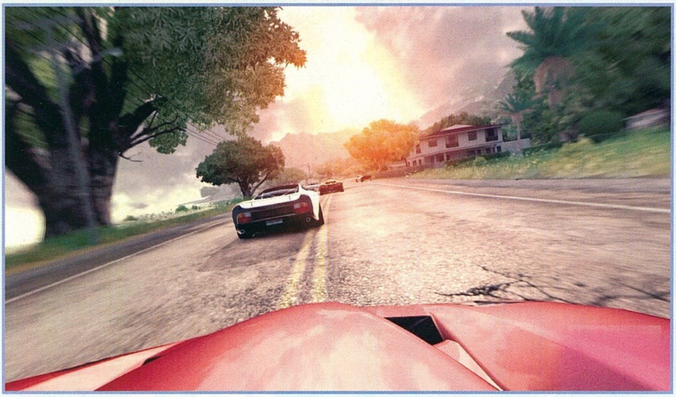
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2-12 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 4 mb mentés

✔ pofás san andreas klón, online bandaháború
X lesznek még ennél sokkal komolyabb nextgen gta játékok is

8 pont

HAWAII, CSAJOK, KOCSIK







Mióta a Test Drive 3 1990-ben megjelent, az Atari mindent megtett, hogy a játékosok elfelejtsék, de legalábbis megutálják ezt a nevet. Egymás után jöttek ki a rosszabbnál-rosszabb részek, ralis és offroad mellékágak, mind egyre ócskább és ócskább minőségben. Pedig az első rész – a legelső versenyjáték PC-re! – és a még jobb második rész (ezt képzeljétek el: itt már volt egy ellenfelünk is!) legendásak voltak, szinte érthetetlen, hogy miként sikerült ilyen átgondoltnak tűnő módszerrel lerombolni a sorozat nimbuszát. És eljött 2006, a legújabb konzolra megjelent a legújabb **Test Drive**, az **Unlimited**, és hajlamosak vagyunk mindent megbocsátani (a TD5-öt azért nem, azért még sokat kell dolgoznia a fiúknak...).

ÉLMÉNYUTAZÁS

A játék egy autószimulátorhoz mérten megdöbbentően kezdődik: egy repülőtér várótermében nyit a program, ahol az indulásra várakozó goblinok (már emberek persze, de a kinézetükben van valami nem-humanoid vonás) közül kell kiválasztanunk játékbeli megfelelőnket. Különösebben szimpatikusat nem fogunk találni, úgyhogy jelöljük be az egyiket, szálljunk fel a gépre, majd a napfényes, csodás Oahu szigetén (ez tán a leghíresebb szigete Hawaii-nak, itt van többek között Waikiki és Pearl Harbor is) landolva jön az első jele, hogy itt bizony az autókon lesz a hangsúly: bérelnünk kell egy kocsit, amivel eljutunk az ingatlanközvetítőhöz. Névtelen, történet nélküli hősünk ugyanis közel negyedmillió dollárral érkezik álmai szigetére, és ezt rögtön el is akarja verni. Miután vettünk házat, vettünk egy alap autót (csak az arányok érzékeltetésére: a leggyíkabb verda egy felturbózott Audi TT), előttünk a csodás élet: előttünk van a Föld egyik legszebb pontja, és csak arra vár, hogy kettőhússzal száguldozzunk benne.

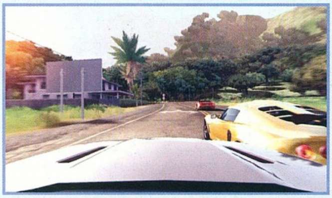
VILÁGHÁLÓTLANUL

Amennyiben nem rendelkezünk Xbox Live Gold előfizetéssel, a játék minden további nélkül az elvárt mederben folytatódik. A sziget bejárása közben mindenfelé kéken villózó ikonokat találunk, melyek versenyeket, vagy legalábbis kihívásokat, feladatokat jelentenek. Ha ezeken jól szerepelünk, pénzt kapunk. Ha sok pénzünk van, vehetünk új, jobb kocsikat. Ha már annyi kocsink van, hogy élire állítva sem férnek el a garázsban, vehetünk újabb házakat.

Történet sajnos nincs a programban – pedig valamit összekaparhattak volna, elvégre közel három éve fejlesztik –, így aztán hiába a hatalmas város, a kétszáznál is több verseny, kicsit céltalan a játék. Persze aki a Gran Turismo-ban is addig mazochistásodott, hogy megvette a sok száz autót, annak ez bizonyára nem lesz gond, de ha már van egy ilyen hatalmas városunk, külön oda kell figyelnünk karakterünk kinézetére, akkor azért nem ártott volna néhány átvezető jelenet, néhány barát és ellenség, csak, hogy még több indíttatásunk legyen játszani, versenyeket nyerni.

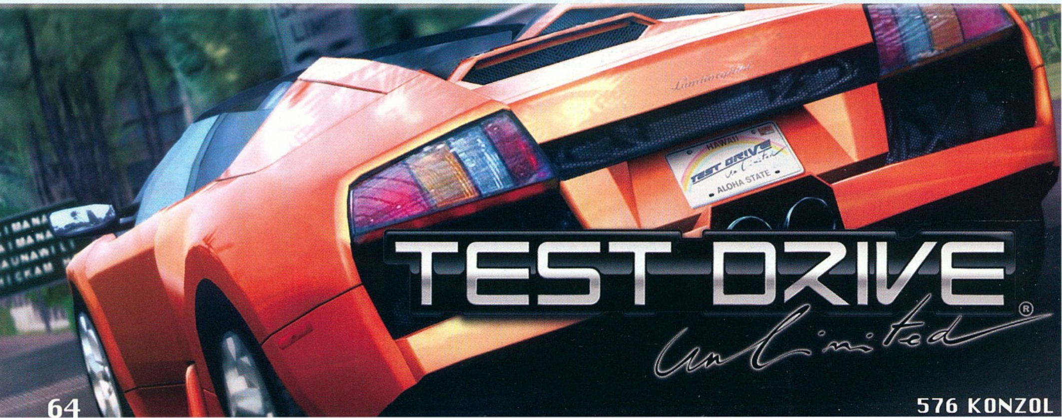
Persze ez csak magánvélemény, és a játék azért megpróbálja feledtetni ezt a hiányosságot, elvégre a versenyek egész sokfélék lehetnek. Természetesen a nagyja az a szokásos módszerrel működik: adott egy, vagy három, vagy öt, vagy hét ellenfél, egy kijelölt útszakasz, és hajrá. Ennél némileg unalmasabb, amikor csak az óra ellen kell versengeni, viszont érdekes színfoltot jelentenek a traffipaxos küldetések, ahol a minél magasabb átlagsebesség elérése a munkánk. A másik típusú feladat, amikor az út mellett álldigálló, általában igen helyre hölgyeket kell ide-oda szállítani. A modellek (vagy éppen turisták, mert abból is van vagy 30) nem szeretik, ha ütközünk, vagy ha a vadonon keresztül vágjuk le a kanyarokat, és ha ennek ellenére agresszív stílusban közlekedünk, nemhogy ugrott a bónuszunk, de még az alapjutalmat sem kapjuk meg – a Crazy Taxin nevelkedetteknek tehát alaposan vissza kell fogniuk magukat...

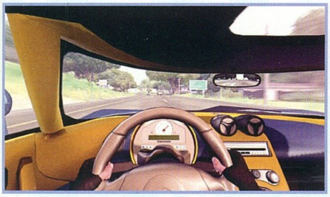
A versenyek keresgélése persze nem csak céltalan bóklászással történik, a d-padon a jobboldali gombbal előhívható GPS egy rendkívül hasznos eszköz. Ezzel, mintha csak a Google Earth-t nézegetnénk, virtuálisan bejárhatjuk az egész szigetet. Az egyik módban a versenyeket, kihívásokat jelzi a térkép, egy másikban pedig a különféle boltokat, legyen szó autóról vagy ruházatról. Egy gombnyomás, és a kiválasztott helyszín lesz kijelölve célpontként, és a GPS hideg hangú női navigátora már köpi is az

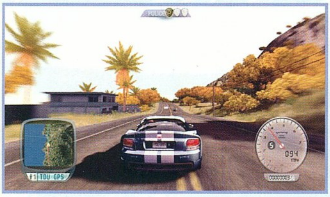


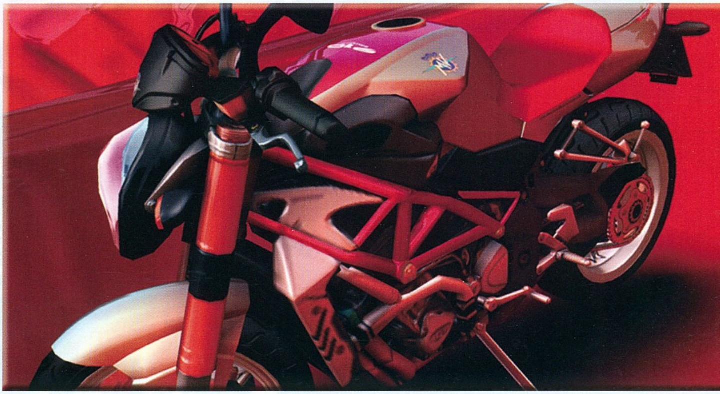












infókat: még X mérföld van hátra, itt balra, a következő kanyarnál meg jobbra. Még egyszerűbb a helyzet, ha már jártunk a verseny helyszínén, ilyenkor egy gyors teleportálással már oda is reppenünk.

FELCSATLAKOZVA

Ha lógunk a szeren, vagy legalábbis az Xbox Live-on, minden másképp alakul első autónk megvételét követően. Nincs külön multiplayer opció, vagy bármi ilyesmi mesterséges megkülönböztetés az egy- és a többjátékos módok között, hanem ha elindul a játék, ugyanarra a szigetre kerülünk, ugyanazokat a kihívásokat látjuk, csak éppen bárki szembejövő lehet, hogy egy másik emberi játékos. Egyszerre akár százan is tartózkodhatnak a szigeten, versenyeken részt véve, topmodelleket szállítva, vagy éppen vidáman autókázva a csodás tájon.

Ennek több folyománya is van: egyrészt, ha jön szembe egy emberi delikvens, rájuk villogva kihívhatjuk őket egy ad-hoc versenyre. Ha elfogadják a kihívást, csak a célt kell kijelölni, és már megy is a száguldás. (Ha nem fogadják el, akkor, mint tapasztaltam, a tahóetikett szerint bizony utánuk kell menni, és addig ütni-vágni őket, amíg be nem adják a derekukat. Ez főleg akkor kellemes érzés, ha éppen egy olyan küldetést próbált szerencsétlen áldozatunk teljesíteni, ahol kikötést volt vagy a gyors fuvar, vagy a sértetlen leszállítás, vagy mindkettő...) Ha kiválasztunk egy sima versenyt, ott jó eséllyel többen is tömörülnek, tehát nem gépi ellenfelekkel kell megmérkőznünk, hanem személyt, aljas embertársainkkal. Ennek a vége általában az, hogy addig lökdössük egymást, hogy mindketten (hárman, négyen, stb.) a bokrok között kötünk ki, egy tulok gép pedig büszkén begágat a célba.

Szerencsére ezzel még nincs vége a dolgoknak, autóinkat például általában jobb áron adhatjuk el a többi játékosnak, mint amennyiért a kereskedő venné vissza. Sőt, ha kifogunk valami újonc pancsert, hatalmas summát akaszthatunk... Arra is lehetőség van, hogy kijelöljünk egy pályát, meghatározzunk minden másodlagos opciót (pl. kötelezővé tehetjük a műszerfal-nézetet, vagy meghatározhatjuk, hogy milyen kategóriájú autóval lehet csak nekivágni a küzdelemnek), és ezeket kitegyük közszemlére. Ha valaki teljesíti a kihívást, megnyeri az általunk jutalmat.

KEREKES JÓSZÁGOK

A TDU-ban közel száz autó és harminc motorkerékpár vásárolható meg. Utóbbiakkal nem érdemes foglalkozni, mert vagy gyorsak, de olyan gyászos az irányíthatóságuk (vagy legalábbis én nem tudtam megszokni, pedig MotoGP-ben profi vagyok), hogy a falra mászunk tőlük – szó szerint, és az idegességtől is. Az autók között minden elit márkát megtalálunk, de persze elég sok ideig fog tartani, amíg egy Ferrari Enzót be tudunk illeszteni a gyűjteménybe – cirka tízszer tovább, mint mondjuk a Project Gotham 3-ban... A gépek egyébként nem roncsolódnak – csak a nem licencelt autókból álló civil forgalmat lehet aprítani.

Megjelenés előtt a zsarukat is fontos játékelemként hirdették a fejlesztők, de igazság szerint nem nagyon kell velük törődnünk. Az például abszolút nem érdekli őket, ha kétszáz feletti tempóval vágtatunk végig a főutcán, csak és kizárólag akkor aktivizálják magukat, ha ütközünk egy mazsolával. Ilyenkor ímmel-ámmal elindulnak a keresésünkre, de pár másodperc után feladják. Egyszer készakarva magamra uszítottam őket, és egy forgalmas utcán elkezdtem ámokfutni – olyan tíz frontális ütközés után már tényleg szép számmal kergettek a villogó autók, beszorítottak és végül kaptam egy 40 ezer dolláros számlát. Mivel ennyiért már egész komoly autókat is vehetünk, ezt azért nem ajánlom senkinek...

Az autók irányítása egyébként valahol félúton van a szimulátorok és az igazi arcade játékok között. Meg lehet szokni, van különbség az egyes gépek között, szóval azt hiszem ezzel is elégedettek lehetünk. A kézifékkel azért ne nagyon manőverezzetek, arra baromi érzékenyek az autók, és akkorákat piruetteznek, mintha 13 éves leányok lennének a jégen. Sajnos az autókat nem lehet szabadon festeni, tuningolni, alig néhány opció van erre – pedig hát ha valahol, ebben a játékban lett volna értelme a dolognak.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Ideje áttérni a dolgok technikai oldalára: a játéknak vannak nagyon szép, és nagyon nem szép részei is. Szerencsére a fontos dolgok az előbbi kategóriába esnek, az autók – és a motorok – például egész jól néznek ki. Azt azért nem jelenteném ki teljes határozottsággal, hogy jobban, mint a PGR3-ban, de nagyon szépek, az biztos. Ráadásul mindegyik rendelkezik műszerfalnézettel is, amiben még nézelődni is lehet, szóval ilyen téren nincs gond. Ugyanilyen jól van megoldva a pálya is – mivel nincs részekre bontva, akár az első pillanattól kezdve bejárhatjuk az egészet, ez rögtön egy hatalmas területet jelent. Jelesül több, mint ezer kilométernyi aszfaltozott utat, melyeken az egész szigetet méretarányosan bejárhatjuk, a belvárostól a strandok mellett vezető kis utakon át egészen a szigetet átszelő fantasztikus hegyi autópályákig.

Amivel gond van, azok az emberi karakterek. Ha már vásárolhatok nekik ruhát és a lakásban – azaz egy menüben – időzve látom őket, akkor talán joggal várhatnám el, hogy jobban nézzenek ki. Az élettelen arcok leginkább az öt évvel ezelőtti fapofájú EA Sports-játékosokat idézik fel, akik egy zombi életkedvével nézelődtek világban. A másik gond az emberekkel, hogy nincs belőlük elég – ez talán úgy tűnik, hogy ellentmond a korábbinak, de ezzel a városban mászkáló járókelőkre utaltam. Olyanok ugyanis nincsenek. Úgy látszik, aki Oahun él, az vagy egy a legmegdöbbentőbb pillanatokban sávot váltó amatőr sofőr, vagy rendőr. Plusz páran még dolgoznak az autószalonokban és a ruhaboltokban is, de más nincs. Persze nem vártam, hogy GTA-szinten fog élni minden, de így azért baromi steril a világ, az autókon kívül semmi nem mozog.

A hangok a szokásos, mai modern minőséget hozzák, minden kocsi a saját hangján üvölt – pont, mint minden más hasonló színvonalú játékban. A zenékkel már sokkal kevésbé voltam megelégedve, mert egyrészt a rádióállomások között kicsit nehézkesen lehet váltani, másrészt meg azok változatossága sem túl kielégítő. A GTA-ban még elment a tucatnyi állomás között egy komolyzenei, de itt, ahol alig van mellette más, kicsit pazarlásnak éreztem...

A játékban végül nem kellett csalódnom, egy meglepően jó kis anyag lett – de akinek nincs Xbox Live előfizetése, az a legjobb részeiből ki fog maradni (egy gépen például nem lehet multizni). Ha viszont ez nem így van, bátran próbálkozz vele – és hogy egy újabb pozitívummal zárjam a cikket: a pénztárcádba sem kell mélyen belenyúlnod, mert a szokásosnál kicsit olcsóbban jelent meg a TDU!

Xbot







TEST DRIVE UNLIMITED

ATARI / EDEN
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (2-8 xbox live),
dd 5.1, 480p/720p/1080i

✔ összeolvadt az online és az offline világ
X xbox live nélkül sokkal kevesebbet tud

8 pont

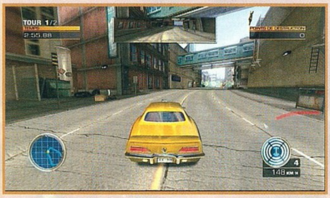
MARTIN BELESZÓL!

Sajnos azt kell mondanom, ez a game csak Xbox Live eléréssel rendelkezőknek fog valódi tartalommal szolgálni. Én mondjuk offline is elvoltam vele vagy három órát, amelyből kb. 45 perc azzal telt el, hogy megpróbáltam lendületből feljutni egy magas hegy tetejére, de állandóan visszacsúsztam. Online tehát garantált a több hetes szavatosság, offline inkább csak egy kellemes kirándulós autókázás-motorozás az egész egy csodálatos szigeten. A táj nagyon szép, és eléggé szabadon bejárható a terület.


576 KONZOL
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
CSAK EGY BOSS MARADHAT!
KŐKEMÉNY!
Dante pokla
A HÁROM KIRÁLYOK
AKCIÓ
2005 -ös KONZOL
évfolyam
999.-

FULLOS AUTÓVERSENY









A zt hiszem senkinek sem árulok el vele nagy titkot, ha azt mondom, a Segától sohasem állt távol az árkád stílus, mint olyan. Számos játéktermi legenda született már a nagy múltú óriáscég neve alatt, köztünk az én nagy kedvenceim is, a Crazy Taxi, vagy a Scud Race. A Sega szerencsére az utóbbi időben is bebizonyította, hogy bizony van még bőven ötlet a tarsolyában, hiszen azt hiszem bőven elég, ha csak az Outrun 2-t említjük. Éppen emiatt nem is meglepő, ha nagyon sokat vártak a Sega rajongók (és persze mások is) a Burnoutra hajazó **Full Auto**-tól, melynek munkálatait (sajnos?) a Pseudo Interactive végezte. Kevésbé komoly múltú fejlesztőbrigád, a Cel Damage-en kívül nem is nagyon találtam más projectet a nevük kapcsán, bár a maga nemében legalább nagyon is mókás kis „autóversenyt" tudhattak anno magukénak, na persze, szerintem erről is megoszlanak a vélemények. A Full Auto mindenesetre egy jóval komolyabb projectnek indult, egy igazi árkád száguldozós, és rombolós autóversenynek, ahol mindössze már csak a nagy kérdés, hogy mennyire is képes helytállni olyan nagy nevek mellett, mint pl. a Burnout, NFSU, vagy Outrun 2.

Az FU azonban más utakon jár, a Burnouttal ellentétben itt nem az ellenfelek kilökése a cél, hanem egyszerűen csak a rombolás, legyen szó a környezetről, akár a többi versenyzőről. Ennek megfelelően nem csak szimpla versenyzős játékmódokkal fogunk találkozni, hanem olyanokkal is, ahol kifejezetten csak a megadott mértékű kár elérése lesz a cél. Ahogy karrierünk halad majd előre, a játék során egész kis fegyverarzenál nyithatunk majd meg, így a rakétáktól, a gépfegyvereken át a gránátokig mindet meg fogunk kapni.

A felszerelhető fegyverek mellett két további fontos opció áll majd a rendelkezésünkre, mégpedig a Boost, és az Unwreck méter. Előbbi azt hiszem nem szorul sok magyarázatra, egy szimpla turbólöketről van szó, melynek segítségével nagyon látványosabb ugratásokat is végrehajthatunk. Az utóbbira már inkább érdemesebb nagyobb figyelmet szentelni, hiszen nem véletlenül említették néhányan a POP: Sands of Time-ot a Full Auto kapcsán, ugyanis hasonló módon itt is visszatekerhetjük az időt, korrigálva ezzel a nagyobb baleseteket. Igaz kell némi idő, amíg az Unwreck csík feltöltődik, ám egy-egy nagyobb crash elkerüléséhez olykor elég néhány másodperc „időutazás" is.

MARTIN BELESZÓL!

Mostanában egy 127 centis Bravia HDTV meg egy 360-as Burnout Revenge társaságában telnek az estéim, és azt kell mondjam, szerintem egy ilyen stílusú játék – hacsak nem vagy rombolós autóverseny megszállott – bőven elég egy háztartásba. Semmi nincs ebben a stuffban, ami a Revengeben ne lenne benne.





A legnagyobb kihívást általában a bajnokságok jelentik, ugyanis az aranymedál eléréshez alapvetően elsőként kell végezni az utolsó futamban. Azonban úgy általában tekintve teljesen könnyed játszhatósággal bír a stuff, így bármelyik kezdő is lazán elboldogul vele, ugyanakkor a profibbak számára is akad kihívás, főleg ha a Single mód legalább 100 féle versenyét mind Full Auto értékeléssel akarjuk letenni. És ha mindez mégsem lenne elég, az online módban már biztosan emberére akad még a legügyesebb játékos is.

Ez utóbbinál itt is eldönthetjük, hogy csak úgy szórakozásból kívánunk versenyezni, vagy – a Burnouthoz hasonlóan – online rangunkat továbbfejleszteni. Bármelyiket is választjuk, összesen 7 másik ellenféllel mérhetjük össze erőinket. Értelemszerűen itt nem használhatjuk az Unwreck opciót, ezáltal viszont jóval izgalmasabbak is lesznek a versenyek, hiszen bármelyik koccanás a győzelembe kerülhet. A „host" négy különböző autóosztályt és három fajta versenyt állíthat be a lobby-ban, ami sajnos nem tekinthető túlságosan bő kínálatnak.

A stuff legnagyobb varázsa talán a teljesen szétlőhető környezet, és a néhány látványos robbanás. A grafika kapcsán most mondanák egy olyat, hogy enyhén cell-shaded, legalábbis a tereptárgyakról mindenképpen ez jutott az eszembe. Valahogy az egész játéknak van némi rajfilmes beütése, látványosságban azonban egyértelműen elmarad a Burnout Revenge mögött, ám – többek között a sok robbanásnak köszönhetően – egyáltalán nem lehet okunk panaszra, igazából még normál TV-n sem. Ami a képhibákat illeti, ilyesmit egy-két ritka framerate eséstől eltekintve szerencsére nem nagyon tapasztaltam.

A hangeffektek, no meg a gyors ütemű soundtrack viszonylag jó háttérrel szolgál a rombolásnak, ám hosszútávon elég egyhangú lehet, viszont legalább lehetőségünk van saját zenéket is betenni.

A Full Auto-ból úgy érzem sosem válhat igazi klasszikus, a Burnout mellett pedig bőven elbújhat. A könnyed játszhatóságnak köszönhetően viszont bárkinek nyugodtan ajánlom, hiszen leszámítva a kocsik apróbb csúszkálását, és az olykor nehezebb célzást, az irányítás is teljesen kézre álló.

Akad bőven tartalom az egyjátékos módban is, és van lehetőség hangulatos online partikra is, így mint árkád autóverseny megállja a helyét. Azonban egy 360 exkluzív címtől talán többet vártunk volna, főleg a Sega esetében, de talán majd a második rész megmutatja PS3-on, hogy milyen is az igazi „fullos autóverseny".

Még egy jó hír a játék kapcsán, hogy a Full Auto is egyike azon 360 játékoknak (pl. Prey is), melyek régiómentesek. Jómagam is egy NTSC verziót kaptam kölcsön manga02-től, örök hálám, és mielőtt a lüke fejemmel most is elfelejteném, köszönet Dude-nak az N3 kölcsönpéldányért, paulinak pedig a Saints Row-ért.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

FULL AUTO

SEGA / PSEUDO INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

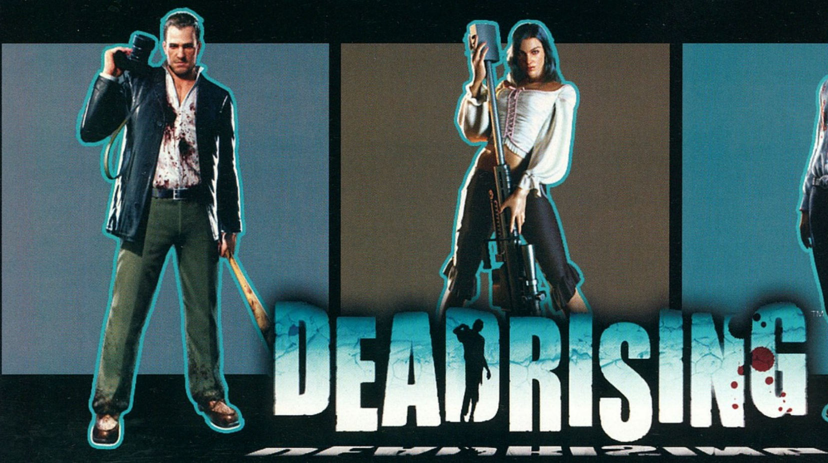
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos (2-8 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 1 mb mentés

✔ könnyed rombolós árkád autóverseny a sega-tól
X nem is több ennél sajnos

7 pont

AVAGY A HOLTAK HAJNALA?



MIKOR MEGTELT...

... a Pokol, a holtak a Földön fognak járni. S tényleg, nyugodtan lehetne a klasszikus *„When there's no more room in Hell, the dead will walk the Earth"* fordulat a CAPCOM új zombis játékának a jelmondata. Lehetne, amennyiben a fejlesztők nem határolódtak volna el teljes mértékben George A. Romero kultikus horrorfilmjének jogtulajdonosaitól és készítőitől, úgy fejlesztés, mint jóváhagyás és licencelés terén. Nyilvánvalóan nem akartak milliókat tejelni csak azért, mert tulajdonképpen a **Dead Rising** is egyfajta (viszonyítási alapjától eltérően interaktív) zombifilm, ami bevásárlóközpontban játszódik, csak míg az 1978-as változat történéseinek helyszínéül a pennsilvanyai Monroville pláza, addig a CAPCOM stuff helyszínéül az ötvenezres lélekszámú, Colorado állam-béli Willamette Parkview bevásárló központ szolgál.

Egy szép napon ennek a hatalmas központnak, s egyben a környék egyetlen, a szabadidő kultúrált eltöltésére alkalmas helyének otthont adó kisváros arra ébred, hogy a külvilágtól teljes mértékben, hermetikusan elszigeteltté vált. A Nemzeti Gárda egységei valamennyi kivezető utat lezártak, a kommunikációs csatornák összes formája használhatatlanná vált. A kissé robosztus külsővel megáldott szabadúszó fotóriporter, Frank West (nem, nem Herbert West a Reanimatorból) a hír hallatán azonnal útra kel, annak reményében, hogy karrierje fő munkáját elkészítse. Helikoptert bérel, melynek bevállalós pilótája Ed, a szükségállapottal mit sem törődve juttatja be Franket a lezárt területre. Ez hiba volt, mert – mint azzal nem sokkal később maga is szembesülni fog – Willamette maga a Pokol!

SZABADSÁG, SZERETEM

Mindjárt azzal kezdeném, hogy a játék szabadságfaktora igen magas, amit nem csak a hatalmas területen játszódó történetnek, hanem az érezhetően jól átgondolt, és – ami legalább ugyanennyire fontos – jól kivitelezett játékmenetbeli koncepciónak is köszönhető. Három játékmód, hat különféle befejezés. Legelőször csak a 72 órás mód érhető el: ennyi ideje van Franknek, hogy túlélje és megismerje az eseményeket, míg megérkezik a kimenekítésére hivatott helikopter. A játékidő a valós időnél gyorsabban telik, az csupán a háttértörténet nem túlzottan szövevényes szálainak a kibogozására, és a játék egyes küldetéseinek a teljesítésére elegendő. Másodszori végigjátszás alkalmával nyílik meg az Overtime, majd ezt követően pedig az Infinity mód. A játék fő történeti szálát (Cases) többtucatnyi mellékküldetés egészíti ki, melyek szinte mindegyike egy-egy a bevásárlóközpontban rekedt, és a zombisereg elől menekülő túlélők megmentésére, azaz a túlélők egy csoportja által elbarikádozott ideiglenes főhadiszállásra való eljuttatásra irányul.

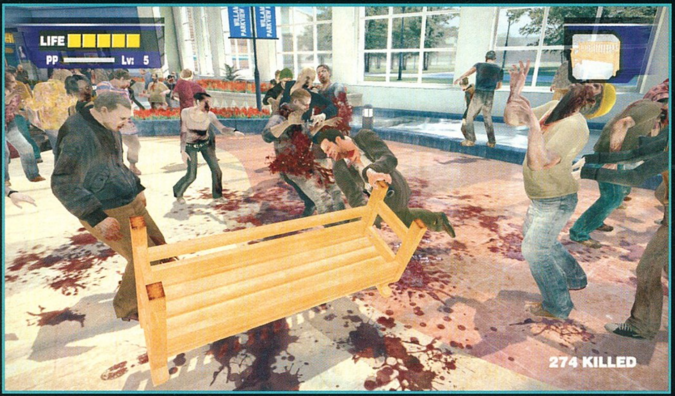
A d-pad bal gombjával előhozható karórán, illetőleg a hozzá tartozó információs képernyőn lehet nyomon követni azt, hogy az egyes, sok esetben párhuzamosan folyó küldetések teljesítésére mennyi idő áll a játékos rendelkezésére. Ha a játékos kiválaszt egy konkrét küldetést, akkor egy nyíl alakú marker fogja jelölni számára az ahhoz vezető legrövidebb utat; szerencsére nem légvonalban, hanem a bejárandó útvonalat dinamikusan kijelezve, ezáltal a minimálisra csökkentve egy esetleges eltévedés veszélyének a lehetőségét. Teljes egészében a játékosra van bízva az, hogy melyik küldetést teljesíti, és melyiket nem. Első végigjátszás alkalmával nem áll rendelkezésre annyi idő, hogy valamennyi mission teljesítésre kerüljön, így a játékos belátására, józan ítélőképességére van bízva az, hogy melyik küldetésekbe vág bele. A fő küldetésekhez tartozó feladványok meg nem oldása komolyabb következményekkel is járhat (nyomon követésükre a Case Panelen van mód), amennyiben a játékos előtt nem derül fény az események okaira, összefüggéseire. Ezzel ellentétben a kisebb mellékküldetések nem teljesítése legrosszabb esetben is csak pont / presztízspont / extra item veszteséggel, illetve lelkiismeret furdalással járhat.

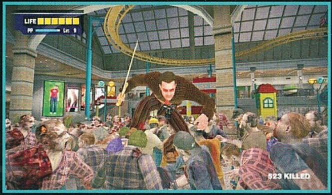
Nagyon imponáló, hogy a történet alakítása tulajdonképpen teljes egészében magára a játékosra van bízva, olyannyira, hogy még az érdekes módon a legtöbb esetben embertársaink közül kikerülő főellenségekkel, azaz pszichopatákkal való küzdelemre sem kötelezi a program a játékost. Beteg bohóc, boltját féltő tulaj, kattant vietnámi veterán, dzsipet zsákmányolt szökevények, szadista rendőrnő és ki tudja még hányféle embertársa fordul Frank ellen... Újabb jó pont, hogy egyes történeti szálak többfelé ágazhatnak, vagy az események függvényében többféleképpen alakulhatnak. Példának okáért említeném a fekete szerelmespárt, mely pár férfitagjának kezébe még csak véletlenül se adjatok lőfegyvert, mert szuicid hajlamai vannak – szerencsére viszont könnyen befolyásolható. Hasonlóképp a fanatikus szektával való találkozás végkimenetele sem jósolható meg száz százalékos eséllyel, könnyen lehet, hogy elintézi őket Frank, de az is megeshet, hogy kábán, a bázisukon végzi.

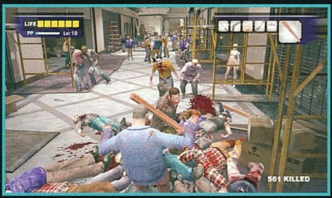
HATÁROK NÉLKÜL

Játékállást menteni a főhadiszálláson lévő priccsnél, illetőleg a mellékhelyiségekben lehet. Bár eleinte frusztrálónak tetszett, hogy csupán egyetlen slot áll rendelkezésre, később rájöttem: igazából más játéknál sem használok egy-két mentési helynél többet. Akár koncepcióból, akár a mentések méretéből, vagy más egyéb, számomra ismeretlen okból adódó megfontolás miatt ilyen a játék, az a vélemény alakult ki bennem, hogy a Dead Rising ezen aspektusa is a program letisztultságát erősíti.

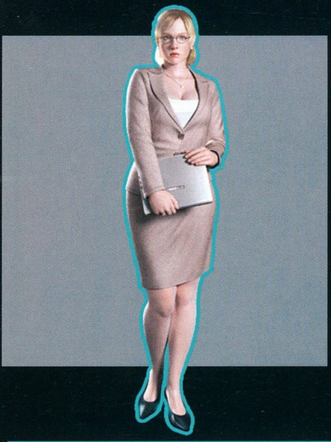
Frank foglalkozása is kellő teret kap a játékmenetben, van is bőségesen esemény, amelyet érdemes lefényképezni. Egyszerre harminc kép tárolható, minden jól sikerült képért különböző mennyiségű presztízspontot (PP) kap a játékos. A program – a felvételeken szereplő karakterek számának figyelembevétele mellett – aszerint értékeli ki az egyes képeket, hogy van-e rajtuk valami különleges esemény: dráma, brutalitás, vagy éppen ero-

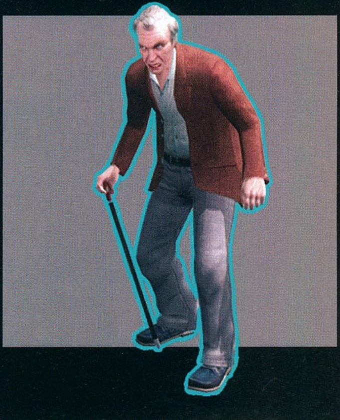






















tika… Jessica dekoltázsa például perfektnek minősül, nem véletlenül. A speciális, nagy számú PP gyűjtésére alkalmas, megkülönböztetett figyelmet érdemlő eseményeket külön kis zászlócskával jelzi a program a játéktéren, az ezekről készült fotók kiértékelése százalékos. Minden ötven ledarált zombi, minden egyes legyalult boss, kimenekített túlélő, teljesített feladat után PP a jutalom. Most jutottunk el arra a pontra, hogy felfedjem: mire is jó a PP. Megfelelő számú presztízspont összegyűjtése esetén a főszereplő szintet lép, s ekkor egy véletlenszerűen kiválasztott státusz-kategóriája erősödni fog, vagy új skillt sajátít el Frank. A státusz kategóriák: támadóerő, sebesség, életerő, egyszerre hordozható tárgyak száma, és tárgyak eldobásának távolsága.

A skilleket felsorolni is nehéz lenne, annyi van belőlük, használatuk kombó-jellegűen működik. A pause menü status almenüjében lehet megtekinteni, hogy melyiket hogyan lehet aktiválni, lássunk közülük párat. A legegyszerűbb, legalapvetőbb skill a levegőben való rúgás (Jump Kick). Az élőholtak meglovagolása (Zombie Ride) igen vicces skill, Frank ugyanis a srácok nyakába mászik, s egyensúlyoz rajtuk. Tömegjeleneteknél eljátszva egyenesen stagediving-performance feelinget nyújt. Durvább támadásként tartható számon a srácok kibelezése (Disembowel), a nyak kitekerése (Neck Twist), vagy a szörnyszülöttek arcának földön való szétloccsantása (Face Crusher). Hozzáteszem nem csak offenzív, hanem defenzív jellegű tulajdonságok is vannak, melyek közül a Franket a földre legyűrő ellenfél megfékezésére alkalmas erős lökést (Power Push), és a tigrisbukfencet (Kick Back) említeném.

A Dead Rising óriási szabadságfokának egyik még nem említett alappillére a fegyverként használható tárgyak sokszínűségében rejlik. Nem túlzok, ha azt mondom, hogy a bevásárló központban található tárgyak közül tulajdonképpen mindent alkalmazhatunk fegyverként, már csak azért is, mert minden egyes tárgyat célzottan is el lehet dobni. Felsorolásszinten pár példa: fűnyíró (Braindead rlz!), kalapács, láncfűrész, feszítővas, váza, szerelő táska, szögbelövő, pisztoly, balta, CD lemez (Shaun of the Dead rlz!), borosüveg, serpenyő, kaktusz, rágógumi tároló, asztal, szék, kasza, katana, lézerkard, tűzoltó készülék, próbababa, olajoskanna, HDTV, pénztárgép, leszakadt végtagok, OSB lap. Ez persze csak a töredéke a használható eszközöknek… imádtam LEGO fejeket, vagy épp vödröket húzni az ostoba zombik fejére, de legnagyobb kedvencem mégis az ipari fúrógép szárára mintegy rotorként feltűzött és pörgő élőholtak voltak, amelyekkel hatalmas pusztítást tudtam véghezvinni. Kiemelt jelentősségük van a felvehető könyveknek, folyóiratoknak, ugyanis ezek egyes tárgyak bizonyos tulajdonságait erősítik (a részleteket lásd a pause menüben). A tárgyak közé sorolnám még a használható járműveket – mert bizony, azok is vannak –, kedvencem a gördeszka és a bicikli volt, melyekkel csak úgy suhantam a zavarodott zombisereg között. Hatalmas poén, hogy át lehet öltözni, cipőt, gatyát, inget, pólót, sapkát, napszemüveget lehet váltani egyes üzletekben, így volt, mikor üzletember, de volt, amikor egy rózsaszín csíkos topnak köszönhetően „langyos" futóversenyző kinézete volt a karakteremnek. Az életerő töltésére italokat, ételeket, medicinákat lehet zsákmányolni, melyeket mixelni, „okosítani" is lehet, hatásukat erősítendő.

MARTIN BELESZÓL!

Oké, most akkor üljünk vissza a fotelbe, lazítsuk el a lelkes ugrálástól begörcsölt végtagjainkat, töröljük le az arcunkról a ráfröccsent pezsgőhabot, simítsuk le a tigrisbukfencektől égnek álló hajfürtjeinket, és gondolkozzunk higgadtan. 1 – A game pazar látványt nyújt. 2 – De lassan indul be. 3 – A soha véget nem érő zombiölés, ha csak nem vagy horror fan, hamar megunható. Én nyolcfelet mondok rá, nem többet – Dae 10 pontja egy kissé meredek. Ja, és nem vagyok rajongó.

GAME OF THE YEAR

Osztom Flatline cimborám véleményét, miszerint majdnem biztos, hogy az Év Játéka megtisztelő címet a Dead Rising fogja elvinni. A játék szinte tökéletes, mind játékmenetében, mind pedig megvalósításában. Audiovizuális tekintetben ez már ténylegesen next-gen, így végig szájtátva / nyálam csorgatva bámultam azt, hogy mire is képes az X360. Egyedül talán csak a túlzottan apró – hagyományos televíziókon gyakorlatilag olvashatatlan – feliratok és akcióikonok voltak zavaróak. Emellett arra lettem még figyelmes, hogy 50 Hz-en v-sync problémák adódnak, azaz hirtelen fordulásoknál kettétörik a kép. 60 Hz-en persze nyoma sincs a hibának. Elvétve ütközésfigyelési bugok is előfordulnak, sőt olyannal is találkoztam, hogy egy-egy tárgy eltűnt a semmiben (láda fedele például), vagy hogy a magában a játékban és az átkötőkben Franknél lévő tárgyak nincsenek szinkronban. A végig konstans 60 FPS is csak akkor szökik alább, ha egyszerre nagy számú zombit nyírunk ki, ez viszont eléggé ritka, ráadásul azt látni, amikor egyszerre több száz (!!!) élőholt támad / mászkál, nos az valami hihetetlen, eddig sehol, semmilyen platformon nem tapasztalt élményt jelent. Ebben a kavalkádban menteni az embereket (kézen fogva, mint az ICO-ban, vagy egy-az-egyben cipelve őket) olyannyira izgalmas tud lenni, hogy nincs is rá szó. Annyi mindent tudnék még írni a játékról, hogy mi mindenre gondoltak a fejlesztők (amikor telefonhívást kapunk nem tudunk harcolni, a zombik tulajdonképpen átmenetet képeznek a 28 Days Later-beli fertőzöttek, és a „valódi" élőholtak közt, így megfertőzhetik a kimenekítendő túlélőket, vagy hogy a dialógusok közben a karakterek egymás szavába is vágnak, így téve élővé a párbeszédeket), de legyen elég csupán annyi, hogy ez az első **igazi** zombis játék…

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

DEAD RISING

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, dd 5.1, mentés 4.5 mb, 480p/720p/1080i, xbox live!

✔ felsorolni is nehéz lenne, olvasd el a cikket!
X túlzottan apró feliratok

10 pont

A 99 ÉJSZAKA LEGENDÁJA











Ahogy fokozatosan kibontakozik előttünk az X360 jövőbeli stílusirányzata, egyre inkább kezd világossá válni előttünk, hogy a Microsoft lassan de biztosan megpróbál kitörni a szimpla „bulikonzol" klisé szorító karmai közül, és valahol a Sony nyomdokaiba kíván lépni. Ehhez leginkább jellegzetes japán stílusú stuffokkal kell bővíteni a kínálatot, ahol persze a legtöbben a mindent ütő aduászt, a Blue Dragont szokták felhozni példának, és a szorosan mögötte kullogó – csábos DOA csajszikat felvonultató – Xtreme 2-t. Nem rossz, ám akadnak más egyéb, olykor csak japán exkluzív fejlesztések is, ám némelyik szerencsére eljut hozzánk is, ahogy a sokat vitatott sikerű **Ninety-Nine Nights** (N3) is. Bizony „sokat vitatott", ugyanis amíg a Dynasty Warriors nyomdokaiba lépő fantasy hack'n slash-t a „kritikusok" eddig szinte kivétel nélkül lehúzták, addig a játékosok (már amennyire én tapasztaltam itthoni visszajelzésekből), egészen odáig vannak érte, és ha jól tudom, külföldön is csak a checkpoint hiányát rótták fel neki legnagyobb hibájának.

Az N3 sztorija nem nyújt többet egy átlagos játéknál, de nem is nagyon van jelentősége.

A hatalom gömbje darabokra tört, és a világ egy része fénybe, egy másik része pedig sötétségbe borult. A felek közötti egyre élesebb ellentét végül egy névtelen háborúhoz vezetett, ahol a jó oldal seregének élén többek között Inphyy, egy 17 éves harcos nő áll, aki mesterien bánik kardjával...

Vele indulunk csatába tehát, ám később más hősök történetét is megismerhetjük.

A küldetések előtt kiválaszthatjuk, hogy az általunk irányított két csapat milyen harci képességgel rendelkezzen, pl. lovagok vagy íjászok kövessenek minket. Sok parancsot sajnos nem adhatunk nekik, de nem is nagyon kell, hiszen teljesen automatikusan végzik a dolgukat, ám mégis leginkább egy egyszemélyes hadseregként kell tekinteni a karakterünkre, a csapatainkra pedig csak mint kisebb segítségre számítsunk. A SoulCaliburhoz hasonlóan (kivéve a rúgást) két fajta támadás áll a rendelkezésünkre, és ahogy haladunk előre, egyre komolyabb kombókat sajátíthatunk el. Saját társainkat szerencsére nem tudjuk harc közben megsebezni, így vaktában kaszabolhatunk. A legyőzött ellenfelek vörös „orbokat" hagynak hátra nekünk, melyeket automatikusan magába szív a hősünk, és ha ezek egy piros csíkban összegyűltek, a B gombbal aktiválva néhány másodpercig nem csak sérthetetlenek leszünk, hanem villámgyorsan mozogva hajtatunk végre akár 100 ellenfelet megsebző támadásokat is. Ennél a szupertámadásnál kék orbokat hagynak hátra az ellenfelek, és ha a kék csíkunk is betelt, akkor egy mindenkit elpusztító varázslatot alkalmazhatunk.

Az ellenséges csapatok közt néha fejlettebb boss-okat is találunk, ám tanácsos először a sereggel törődni, és csak a végére hagyni a fő ellenfeleket, kivéve, ha varázslókról van szó, mert azokat nyugodtan kaszaboljuk le rögtön. Cheickpoint nincsen a játék során, márpedig az 5. küldetéstől piszkosul bekeményít a játék, így az olykor 30-40 perces küldetések sikerének titka a varázslatok megfelelő időben alkalmazott végrehajtása, és a pályán elszórt ládákban elhelyezett életerő italok, és egyéb cuccok felszedése. Figyeljünk a talált fegyverekre is, ugyanis azokkal nekünk kell magunkat felszerelni. Gyakran kell majd újrakezdenünk a küldetéseket, ám az irányításra hamar ráérzünk. Ami viszont nehezebb, azt a stratégiát belőni, mellyel a küldetés végéig kihúzzuk életerőnkkel. Előfordulhat, hogy naponta csak egy-két pályát leszünk képesek teljesíteni, és nem kizárt, hogy az egész játékot is csak egyszer visszük végig, de ha már ráéreztél az ízére, friss pihent fejjel (tehát nem a bosszantó újrakezdések után) úgy érzem nagyon jó hangulata van az N3-nak.

A grafika lenyűgöző. Nem dobsz tőle egy hátast, mint a Gears of War esetében, de mindenképpen kiváló, akár HD felbontáson, akár normál TV-n nézzük. A képernyőn gyakran több 100 fős seregek küzdenek egyszerre egymással, tényleg epikus csatákban lehet részünk, és mindezt akadozás mentesen kapjuk, méghozzá olykor (főleg a varázslatok használatakor) olyan színorgiákat produkálva, hogy egészen elképedtem. Igaz, mindezt egy egyszerű trükkel kompenzálták, mégpedig hogy a háttérben zajló eseményeket homályosabban láthatjuk, ám mindez nem von le a játék értékéből. A csillogó villogó karakterek egytől egyig nagyszerűen beleillenek a szép színes Gyűrűk ura jellegű fantasy világba, csakúgy mint a több ezer fős seregeket felvonultató erdők, mezők, völgyek, vagy a kanyonok.

Személy szerint az N3-at egy igazi különlegességnek tartom, melynek minden komolyabb gyűjteményben ott lenne a helye. Vizuális tekintetben nálam nagyon ott van a toppon, és úgy érzem az irányítással sincsen semmi gond, a hangulatos fantasy világgal pedig annál is kevésbé. Fel lehet róni neki a cheickpoint hiányát, de szerintem ennek a megléte sem segítene sokat. Az N3 „nehéz játék", ezt egyszerűen el kell fogadni, mint ahogy pl. a Ninja Gaiden esetében is. Az biztos, hogy aki az N3-at végigjátssza, az legalább akkora elismerést érdemel, mint az NG vagy a DOA4 rajongók. Lehetne összetettebb, lehetne könnyebb, de legalább nem mainstream. Én bátran ajánlom mindenkinek, akit érdekel a stílus, és kész a kihívásra.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Könyörgöm, legalább egy icipici változatosságot belevihettek volna ebbe a játékba, hogy ne az egymilliószor látott Dynasty Warriors sémát kapjuk nextgen köntösbe bújtatva. Miért nincs kétjátékos mód? Miért nem lehet egy képernyőn ketten, kooperatív módban kaszabolni? Hat pont, nem több. Ezért kár 360-at venni.

NINETY-NINE NIGHTS

MICROSOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

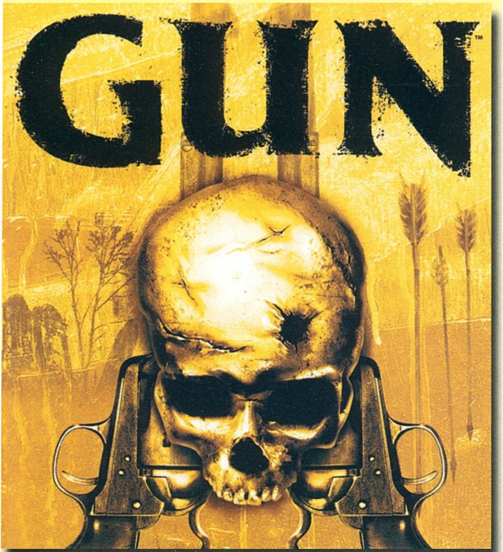
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

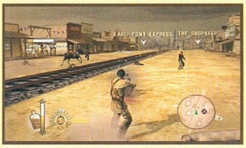
1 játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 60 kb mentés

✔ epikus csaták, lenyűgöző grafika
X csak elszánt harcosoknak, viszonylag egyszerű játékmenet, csak 60 hz-es tv-hez

7.5 pont

GUN THEFT AUTO









A Gun 360-as átirata bizony már nem egy mai darab. Lassan már egy éve része az újgenerációs konzol játékkínálatának, és mivel a premierjátékok egyike, nála se nagyon csodálkozzunk, hogy némi grafikai tuningtól eltekintve teljesen ugyanazt nyújtja, mint a kurrensgen verziók. Értékéből azonban talán még így sem veszít sokat, így akiknek még újdonság lenne, nyugodtan tegyenek vele egy próbát, hiszen sokak szerint forradalmi játékkal van dolgunk, illetve, hogy pontosabban fogalmazzak, a Gun valami komoly irányzatnak a kezdete lehet, ami egy esetleges nextgen Gun 2-nél bontakozhat majd ki igazán.

Mindenesetre fura megoldás egy vadnyugati témánál a GTA stílus feldolgozása, de láthatólag egyre több játék esetében működik a dolog, így ez esetben is pozitívumként említhető. A főszereplő Colton White, egy igazi igazságharcos, aki elindul Dodge City-be hogy megbosszulja nevelőapja halálát, és hogy fényt derítsen az igazi apját körülölelő titokra. A főbb sztorivonalon kívül persze akadnak mellékküldetések is, de mindenesetre a játékban mindent kipróbálhatunk, amire csak a vadnyugaton lehetőség volt. Sheriffkedhetünk, csomagokat szállíthatunk, vadászhatunk, indiánokra leshetünk, banditákat foghatunk el, védelmezhetünk postakocsit, aranyat áshatunk, vagy éppen pókerezhetünk. Amit külön kiemelnék az irányítás terén az a lovaglás, és a quickdraw opció. Az előbbit pont úgy kell elképzelni, ahogy azt egy vadnyugati játéknál megkívánnánk. Ami talán a legfeelingesebb, az a 360 fokos célzási lehetőség lovaglás közben. A quickdraw pedig a bullet-time effekt egy megfelelője, mely során a játék FPS módba zoomol, ezáltal könnyedén elintézhetjük akár a tucatszám támadó ellenséget is.

A játék során számos fajta fegyver rendelkezésünkre fog állni, legfőképp pisztolyok és puskák különböző változatai, és persze kések meg tomahawkok. Még a gránát megfelelőjét is megtaláljuk, az égő whiskys üveget molotov-koktél gyanánt.

360-on azonban, főleg egy évvel később, már valahogy nem az igazi. A grafika, akár HD-ben nézzük, akár normál TV-n, már olykor-olykor csúnyácskának is hat, mindössze az alapvetően hangulatos vadnyugati helyszínek dobják csak fel az összképet, így egy nagyon erős „elmegy"-et érdemel. Ha azonban a vizuális negatívumoktól el tudsz tekinteni, és fogékony vagy a vadnyugati témára, akkor a Gun a te játékod. Engem személy szerint csak egyetlen dolog zavart igazán, és az a nehezen megszokható mértéktelen mészárlás, amit a stuffban véghez kell vinni. Banditák esetében okés, de azt viszont már nem annyira vette be a gyomrom, hogy százával kell öldökölni az indiánokat, és néha mértéktelenül pusztítani az állatvilágot. Bővebb 2 oldalas infó Wilsontól a 89. Konzolban.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

GUN

ACTIVISION / NEVERSOFT ENT.
MÁS VERZIÓ: PS2, X, PSP, GC

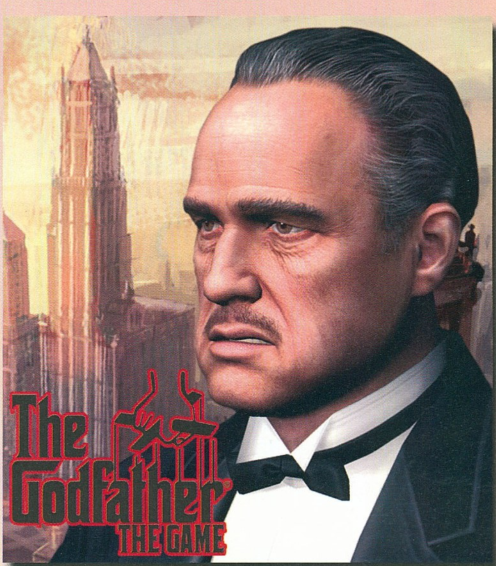
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 104 kb mentés

✔ vadnyugati téma, jól működő gta rendszer
X gyenge grafika

6.5 pont

ISTEN HOZOTT A CORLEONE CSALÁDBAN









Bevallom igencsak meglepett engem Coppola klasszikusának játékfeldolgozása, egyrészt azért, mert Wilson (kissé talán szigorú) 7.5 pontos értékelése (93. Konzol) nem volt túl bíztató, másrészt pedig a 360-as verziótól nem is vártam többet egy szimpla átiratnál, a viszonylag magas netes értékelések azonban mégis kíváncsivá tettek, és bizony nem is kellett csalódnom. Ahogy belelendültem a gengszter életbe, és egyre csak másztam a Donhoz vezető ranglétrán, rendre azt tapasztaltam, hogy némi szünet után rögtön újra vágytam a játékra. Alapvetően a Godfather is áldozatává esett a GTA hullámnak, ám véleményem szerint ez nagyon is jót tett neki, azonkívül bőven akad a stuffban egyéni ötlet, amik igazán gengszteressé, pontosabban „keresztapássá" teszik a feelinget, már csak az igen jól passzoló (néha a filmből átvett) zenéknek köszönhetően is. A folyamatos üzletkötések, és a tulajdonosok megfélemlítése állandó munkakörünkké válik a játékban, csakúgy mint a rendszeres háborúzások a rivális családok között. A 40-es évek New Yorkjáról nagyon realisztikus képet kaphatunk, és úgy érzem a film hangulatát is sok ponton eltalálták. Nagyon tetszettek az autósüldözések, vagy a tömeges lövöldözések, főleg a fedezék mögül való kilövés. Az ilyen és ehhez hasonló pisztolypárbajok hozzák csak meg igazán a gengszter feelinget. Számomra a legjobb rész talán a raktárak elfoglalása volt, adott esetben felbérelt bandatagokkal, de számos egyéb melléküldetéssel is találkozhatunk, mint pl. a bakrablás, vagy a bérgyilkos szerepkör. Nagyon tetszett a rendőrök lefizetésének ötlete, mivel sok esetben még segítettek is nekem egy-egy tömeges lövöldözés kialakulásakor. Lehet Hitman módjára lopakodva ölni, majd zongorahúrral fojtani, de létezik számos egyéb brutális kivégzési forma is. Bővebb információt tehát a 2 oldalas tesztben találtok, most pedig lássuk mitől is tud többet a fél évvel később kiadott 360-as verzió. A grafika természetesen fejlődött, és HD-ben már egész korrekt a látvány, de összességében nem nagyon nevezném nextgen játéknak, legfeljebb csak a realisztikus arckidolgozásoknál döbbensz meg, vagyis csak az átvezetőknél, és még talán a robbanások kiemelkedők. Néhány tartalmi újítástól eltekintve azonban minden a régi. Azt viszont meg kell hagyni, hogy amennyiben nem lenne idejétmúlt a grafika, ha nem lennének olykor komoly problémák az irányítással (leginkább tömeges lövöldözéseknél), és ha kb. egy hét mámor után nem válna monotonná, simán dobnám rá a 8.5-9-et, mert a Godfather játékélményben nagyon is ott van.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

THE GODFATHER

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PS2, X, PSP, WII

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 512 kb mentés

✔ igazi játékélmény, számos eredeti ötlet
X kopott grafika, irányítási problémák tűzharcoknál, egy idő után monotonná válik

7.5 pont

A PSP-S AKCIÓJÁTÉKOK FELSZABADÍTÓJA









Futurisztikus hadszíntér, permanens akció, golyózápor a fejünk felett – a Killzone név garancia minderre, bármilyen platformon jelenjék is meg. A nagysikerű, PS2-es első rész köztudottan FPS volt, de régóta lehet tudni, hogy a **Killzone Liberation** TPS formájában lát napvilágot. Azon belül is felülnézeti, taktikai shooterként. Minden előzetes aggály ellenére a stílusváltás nem visszalépéssel járt, inkább ellenkezőleg, innovációval! A bátor *Guerrilla* bevállalta a változtatást; visszanyúlt a gyökerekhez, közben markolt a legfrissebb technológiákból is, és készített számunkra egy teljes mértékben a PSP adottságaira és lehetőségeire szabott, retro-modern akciójátékot.

GBA GRAFIKA?

Néhány okostojás szerint a Liberation kinézete elmaradott, gagyi, olyan, mintha Game Boy Advance grafika lenne. Nevetséges! Az ilyenek csak annyit fognak fel az egészből, hogy felülről, viszonylag távolról, külső perspektívából látják a pályát. A részletekre nem figyelnek. Nem veszik észre, hogy a kamera – ha manuálisan nem is állítható – önmagától, intelligensen reagál minden eseményre. Közelharcnál beljebb zoomol, de azonnal szélesíti a látóteret, ha kiterjed a csata. Ezek a fikázók, akik élőben talán még nem is látták a játékot, tudomásul sem veszik, hogy a Liberation egy ízig-vérig 3D-s játék! Sajátos módon ugyan, de rengeteget kiprésel a PSP tudásából. Egyébként meg annyira szórakoztató, hogy harc közben eszünkbe sem jut azon nyavalyogni, hogy jaaaj, miért nem FPS, mert a nagy izgalomban még azt is elfelejtjük, hol is játszunk éppen; otthon, a metrón vagy az iskolában. Különben is nyilvánvaló, ha FPS lenne, állandóan az irányítással szenvednénk (jut eszembe, tavasszal jön a Coded Arms: Contagion, állítólag javítottak a kezelhetőségén, na majd meglátjuk). Szóval távolról sem GBA-s a grafika, de ha már hasonlítgatjuk, akkor legyen inkább ólomkatonákkal teli terepasztal. Ez nem sértés, hiszen a terepasztal nemes műfaj, s ha nagy gonddal művelik, még művészi értékkel is bír. Bizonyos szempontból a Liberation is művészi alkotás. Nem pusztán azért, mert olyan szép benne a környezet, a sziklás vízesésekkel teli sziget, a kiégett fatörzsekkel borított mocsár vagy a csupa vaselemből felépített tengeri bázis. A művészi teljesítmény részének tartom azt is, hogy a virtuális terepasztalt életre keltették oly módon, hogy játék közben nem egy tudatosan felépített, szintetikus makettvilágban érezzük magunkat, hanem úgy iszkolunk egyik fedezékből a másikba, mintha valódi csatatéren lennénk.

TAKTIKA VAGY AKCIÓ?

Mindkettő! A Liberation minden látványossága és real-time akciója ellenére nagyon is taktikai játék. Megfontoltan és türelmesen kell játszani. A rambós megoldások itt nem működnek, vagy csak ritkán, közelharcnál és kézitusánál. Egyébként ki kell használni a pálya adottságait, a környezetet is be kell vonni a játékba. A legtöbb objektum egyben fedezék is, ami mögé az R-rel kiválóan be tudunk guggolni. A fix kamera, a taktikus játékmenet, a kevés, de elkerülhetetlen lopakodós rész nem véletlenül juttatja sokak eszébe a Metal Gear Solid sorozatot. A párhuzam nem alaptalan. Az ellenséges Helghast katonák útvonala kifigyelhető, készültségi állapotuk szemszín alapján megállapítható. Ha sárga fényt szórnak, normál készenlétben vannak, ha pirosat, riadót kaptak. A taktikus játékmenet persze nem merül ki a folyamatos fedezékkeresésben és némi lopakodásban. Sokszor kell a továbbjutás mikéntjén gondolkodni. Mondok példát: van egy rész, amikor jön egy pajzsos Helghast, jó nagydarab, olyan igazi rohamrendőrfajta, akin még a puskagolyó sem fog. Hiába lövünk rá, ő előbb végez velünk. A kézigránát sem megoldás, mert csak kettő van nálunk, és különben is elfut előle. Na, ekkor kell észrevenni, hogy a földön jókora rakéták hevernek. Ha egy ilyet messziről kilövünk, pont mikor a rohamosztagos elhalad mellette, tán mondanom sem kell, egy pillanat alatt megoldottuk az addig oly nehéznek tűnő problémát. Taktikus hozzáállást kíván egyszemélyes módban az időnként mellénk szegülő társ, Rico utasítgatása is. Rico nagy segítséget jelent, ugyanakkor felelősséget is ránk nézve, mert folyton figyelni és vigyázni kell rá. Ha megsérül, nekünk kell gyógyítani. Parancsokat a d-pad fölfelé nyomásával adhatunk neki: kövess, maradj, ide gyere, oda menj, őt lődd, azt a gombot nyomd – nagyjából ezeket. Parancs kiadásakor a játék nem áll meg, viszont nagyon-nagyon-nagyon belassul az idő. Tök jól néz ki, ahogy csigatempóban folytatódik a csata, de azért ne szöszöljünk túl sokat, mert előbb-utóbb csak beérnek a felénk kilőtt golyók. A lövéseket amúgy mindig jól látható, sárga kis vonalak jelzik, úgyhogy nem csak üres duma volt a cikk elején a golyózápor a fejünk felett.

A JÁTÉK SZÉPSÉGE

Kitartást igényel a Liberation. Helyenként nagyon kemény dió. Gyorsan fogy az életünk, rengetegen támadnak. A nehézség persze attól is függ, hogy easy, normal vagy hard fokozaton kezdünk neki a kalandnak. Én normált választottam, de így is csúnyán meggyűlt vele a bajom. Önmagában egy-egy delikvenssel végezni nem











gond, egy gyors „ratata”, vagy shotgunnal két-három „bumm”, ennyi az egész. Csakhogy általában sokan jönnek egyszerre, és kénytelenek vagyunk visszahúzódni egy fedezék biztonságába, állóháborúba bocsátkozni, és hosszas tűzpárbajok során egyesével likvidálni a pacákokat. Célozni könnyű. Csak nagyjából kel arra fordulni az analóggal, amerre a megsorozni kívánt illető áll, nagy valószínűséggel el fogjuk találjuk. Az L+R lenyomásával működésbe lép egy lock-on, de ez csak fix objektumokat, például robbanó hordókat vesz célba. Gránátot a Körrel dobhatunk, egy szaggatott ív jelzi, hova esik. Ez is nagyon intelligens, gondolatolvasó módon működik, mivel a legtöbb esetben egyből oda mutat a szaggatott vonal, ahova szeretnénk. Azt hiszem, a játék szépsége abban rejlik, hogy itt a kihívás nem az, hogy milyen pontosan célzol. Sokkal inkább az, hogy milyen okosan méred fel, mikor, kire, mivel, merről és mennyit érdemes lőni. Aki belevág a Liberationbe, számítson rá, hogy gyakran fog meghalni és szakaszokat ismételni. A checkpointok szerencsére nem ritkák, és egy pillanat alatt visszatöltődnek, így az újrakezdések nem is olyan bosszantóak, sokkal inkább lelkesítő hatásúak. Arra inspirálnak, hogy minden próbálkozáskor keressünk valami újabb, jobb, célravezetőbb megoldást. A pályák meglepően nagy kiterjedésűek és szerteágazóak, ez a térképeken látszik igazán, de úgy egészében lineárisnak mondható a játék. A szabadságérzet mégsem sérül, mert ugyanarra a hídra balról és jobbról is felmehetünk, vagy ugyanazt a tagot lentről és fentről, elölről és hátulról is kinyírhatjuk. Nincs egyetlen jó megoldás, ki-ki járhatja a maga útját. Internetes fórumokon már be is indult a sztorizgatás, kinek hogyan sikerült túljutnia ezen vagy azon a szakaszon. A missziók feladatai egyébként teljesen szokványosak: ajtónyitó kártya felvétele, kapcsolók megnyomása, liftek használata, kijárat elérése. Időnként útzáró torlaszt kell berobbantani, vagy aknát telepíteni az ellenséges légvédelmi ágyú talpához. A négy fejezet során összesen 16 misszióban kell elverekedni magunkat a kijáratig.

REVOLVERTŐL LÁNGSZÓRÓIG

Egyszerre csak egy fegyverünk lehet nálunk, plusz két (később három) repesz- vagy füstgránát, valamint négy C4 bomba vagy taposóakna. A pályán találunk zöld ládákat, ezeknél cserélhetünk puskát, szerezhetünk új gránátot, illetve gyógyító csomagot. A ládák tartalma általában irányadó, ha például snipert kínál, érdemes rá lecserélni gépfegyverünket, mert valószínűleg olyan szakasz következik, ahol jól jön a messzire is nagyot sebző, egylövetű puska. Ugyanígy, ha shotgun lapul a ládában, kapjuk fel nyugodtan, bízhatunk benne, hogy lesz valami jó kis közelharc a környéken. A shotgun esetében is jól megmutatkozik a Guerrilla fejlesztőinek FPS tapasztalata, ugyanis – dacára a felülnézetnek és az ólomkatonáknak – a shotgun dörrenése meg ahogy a delikvens métereket hátrarepül, hasonlóan bizsergető érzést okoz, mint a legnagyobb FPS-ekben. A Liberation arzenáljában revolvertől lángszóróig, rakétavetőtől nyílpuskáig vagy tízféle fegyver áll rendelkezésünkre. Persze nem rögtön, előbb ki kell őket érdemelni, vagy a missziók során gyűjtött Vektan dollárjainkkal fizetni értük. És ez még nem minden. Manapság egy magára valamit adó akciójáték el sem képzelhető járművek nélkül. Itt sincs másképp. Ülhetünk tankba és motorcsónakba, sőt, azt is elárulom, hogy egy hátunkra szerelt jetpack segítségével még repkedhetünk is!

MARTIN BELESZÓL!

Ékes bizonyíték arra, hogy nem átiratokkal, meg nagygépekről butított verziókkal kell a handheld gépeket rongálni, hanem hardverspecifikusan fejlesztett saját játékokkal. Meg is lett az eredménye: a Liberation olyan, mint egy mini PS2 game. Ha maga a taktikázós-lövöldözős, felülnézetes stílus bejön, tényleg nincs okod rá, hogy ne vedd meg.

FIZIKA ÉS AI

A ragdoll (rongybaba) fizikai szimuláció sajátosságainak köszönhetően, a Syphon Filterhez hasonlóan, a Liberation káprázatos dolgokat művel a karaktermodellekkel. Robbanáskor úgy repülnek a testek, mint valami rajzfilmben, végtagjaik szanaszét a levegőben, becsapódáskor meg kifordulva a földön. Hogy érzékeltessem, történt olyan, hogy egy őrtoronyba feldobtam egy gránátot, mire az ott lévő pasas nemhogy kiröpült onnan, de zuhanás közben még meg is pattant egy sziklán, aztán beesett egy folyóba, végül elmerült. Közben az őrtorony is leomlott, alig hittem a szememnek! A precíz programozást jelzi, hogy egy összerogyó ember felsőteste ráesik egy dobozra, nem tűnik el benne félig, mint sok más játékban, hanem szépen megcsuklik, és úgy marad, esetleg lecsúszik a földre, de még a feje is végig pontosan a doboz falával érintkezik. Annak is nagyon örültem, hogy a hullák nem válnak köddé. Viszont amíg az ellenségek életben vannak, egyáltalán nem viselkednek rongybabaként. Mesterséges intelligenciájuk meglehetősen realisztikus, néha már ijesztően emberi. Egyszer például jöttek felém ketten, mire én hátrálni kezdtem, és bebújtam egy tank mögé. Erre az egyik tűz alá vett, kénytelen voltam fárasztó párbajba bocsátkozni vele. Közben a szemem sarkából láttam, hogy a másik, sunyi módon, a tankot körbejárva bejött a hátam mögé, vagyis csúnyán bekerítettek. Olyan is előfordult, hogy lent rohangáltam, míg egy emelettel feljebbről rakétázott rám valaki. Egyszer csak látom, hogy a nyomorult repül a levegőben, mert véletlenül maga alá durrantott! Hehe, ez azt jelenti, hogy ők sem tökéletesek, elkövetnek (nagy néha) olyan hibákat, mint mi, emberi játékosok. Azért azt furcsálltam, hogy a gránátokat soha nem dobták rám vissza, de az is lehet, csak nem vettem észre.

ÉS A SZTORI?

A játék sztorijáról bizony nem sokat szóltam. Pedig van neki, hajaj, teljesen történetorientált az egyjátékos mód. Csakhogy magam sem élvezhettem belőle túl sokat, ugyanis a nálam lévő verzióban (ami pedig végleges tesztelésre szánt lemez volt) az átvezetőknél még nem volt hang, és a feliratok is csak kb. 0.5 másodpercre jelentek meg a képernyőn. Negatívumokról se nagyon beszéltem eddig. Nem azért, mintha tökéletes lenne a játék (olyan nincs), hanem mert semmi egetverő, említésre méltó problémája nincsen. Legfeljebb annyi, hogy – az intelligens kamera ellenére is – nem egyszer haltam meg amiatt, mert esélyem sem volt látni, honnan lőnek rám. Ezt leszámítva a kezelhetőség teljesen jó és egyszerű, pick up and play elve érvényesül, és általában tényleg elegendő a látótér ahhoz, hogy megfontolt, stratégiai döntéseket tudjunk hozni. A rend kedvéért muszáj megemlíteni a tucatnyi minijáték (pontszámmal mérhető mini-missziók) és a rakás feloldható bonusz jelenlétét (némelyik a netről tölthető le – PS3 preview pack, érdekel valakit?), és akkor még nem szóltam a heroikus töltetű zenékről, meg a többjátékos módról. Online multi nincsen, sebaj, van helyette game sharing, ad-hoc egymás ellen, és ami a legjobb, a teljes sztori végigvihető kooperatív módban is. Ezt sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni, de biztosra veszem, hogy óriási élmény. Testvérek, barátok, haverokkollégák, nosza, vegyetek egy-egy kópiát, és hajrá! A Liberation egyedül játszva is kiváló, milyen lehet ketten! Kötelező! Hogy őszinte legyek, a kooperatív mód biztosította be nálam a 9-es értékelést. Na meg az a tény, hogy a Killzone Liberation, még ha nem is egy forradalmi újdonság, de nevéhez méltóan felszabadító hatású, hiszen életképes alternatívát mutat PSP-n az eddig irányítási gondokkal küzdő akcióműfaj számára.

Stiletto

KILLZONE: LIBERATION

SONY / GUERRILLA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos (ad hoc 2-6 játékos)
mentés 19 kb

✔ taktikus, látványos, minőségi, maximalista
X semmi olyan, amiért ne vedd meg

9 pont



SHOOT THE CORE!





A **Gradius Collection** nem valami porosodó nosztalgialemez, amit tíz perc érzelgés után félreteszünk. Ez egy színtiszta akcióval teli, időtálló válogatás! A shooter műfaj klasszikusait, a kultikus Gradius széria legfontosabb darabjait találjuk rajta. Mivel az UMD elsősorban rajongóknak készült, így nem ad semmiféle írásos tudnivalót vagy plusz információt a felvonultatott játékokkal kapcsolatban. Ezért az alábbiakban következzék egy kis fejtágítás, ami remélhetőleg a sorozattal most ismerkedők számára is kedvet csinál mindahhoz a jóhoz, amit ez a korong kínál.

GRADIUS – 1985

Ellenséges objektumok végeláthatatlan hullámain küzdjük át magunkat a horizontálisan scrollozó, kétdimenziós játéktéren. A játékos által irányított, villa-orrú Vic Viper űrhajó már az első részben bemutatkozott, és azóta szinte védjegyévé vált a sorozatnak. Ahogy az egyedülálló játékmenet is: kezdéskor a Vic Viper lomha, és csak egy aránylag gyenge fegyverrel rendelkezik (de végtelen tölténnyel). Űrhajónk tulajdonságai annak függvényében fejlődnek, hogy a (mindössze egyféle) power-upból mennyit veszünk föl, s mikor aktiváljuk őket. A képernyő alján vízszintesen látható a Power Meter, ennek ablakain követhetjük, hogy éppen melyik speckó áll aktiválására készen. Első a Speed Up, ez mozgékonyabbá teszi az űrhajót, vagyis megkönnyíti a képernyőn való navigálást. A Missile opcióhoz már két power-up szükséges, hatására rakétákkal egészülnek ki lövéseink. Három power-up esetében a Double megduplázza ágyúink számát. Négy power-up aktiválásakor a Laser lép működésbe, ami sima lövedékeinket nagy erejű lézersugárrá változtatja. Az Option egy fényes kis bogyót rendel űrhajónk mellé. Hasznos jószág, gyakorlatilag a Vic Viper klónja. Leutánozza mozgásunkat, lövéseinket, ráadásul sebezhetetlen. Utolsó a ?, ez pajzsot von űrhajónk köré. Ha ennél is több power-upot gyűjtünk, visszaugrunk a lista elejére a Speed Up-hoz, és elölről kezdjük a sort. A későbbi részekben némileg változott a Power Meter összetétele és használati módja, de mindmáig az imént vázolt szisztéma jelenti a Gradius egyik legfontosabb ismérvét. Az első Gradius-ról annyit érdemes még tudni, hogy az eredeti játéktermi verzió számos konzolportot megért (NES, MSX, PC Engine, Sega Saturn, Playstation), valamint Európában és Amerikában Nemesis néven került forgalomba.



GRADIUS II – 1988

A második rész már Vulcan Venture néven került az öreg kontinensre. Újításai közül legfontosabb a négyféle, választható fegyver-konfiguráció, a többszintű power-up rendszer, a kétféle pajzs, valamint az úgynevezett „boss-alley" pályák, ahol kizárólag főellenségekkel találjuk szembe magunkat. A Gradius II audiovizuálisan is komoly előrelépés az első részhez képest. Még emberi hangok is vannak benne („Shoot the core!"), ami a maga idejében igen nagy szó volt. Ez is játékteremben látott először napvilágot, majd '88-ban portolták Famicomra, '92-ben PC Engine-re,'96-ban pedig a japáni exkluzív Gradius Deluxe Pack formájában Playstationre, Sega Saturnra és PC-re. Érdekesség, hogy Amerikában, eredeti formájában a mostani PSP kollekcióban jelenik meg először.

GRADIUS III – 1989

Ez a legnehezebbnek tartott Gradius epizód. Nincs benne Continue lehetőség, ami miatt állítólag ki is vonta a játéktermekből a Konami – gondolom kevés bevételt generált. A harmadik rész jellemzői a még szebb grafika, még jobb hangzás, valamint a fegyverrendszer továbbfejlesztése: Edit Mode-ban az upgrade cuccokból válogatva immár egyéni fegyverkombinációkat is összeállíthatunk. A Gradius III ez idáig egy remek PS2-es, és egy kevésbé jól sikerült SNES verziót ért meg. Utóbbiban megcserélték a szintek sorrendjét, és kihagytak belőle két pályát, a Crystalt, és a negyedik szintet, ami egy különleges, 3D-s szakasz. Jelen UMD-n szerencsére az eredeti játéktermi változatot találjuk. Olyannyira, hogy Continue sincs benne (viszont van mentési lehetőség).

GRADIUS IV – 1999

A japáni termekbe Gradius IV Fukkatsu néven került, alcíme magyarul annyit tesz: „feltámadás". A beszédes név arra utal, hogy tíz év szünetet követően ez volt az első Gradius a játéktermekben. Sorszáma alapján negyedik rész, de valójában már az ötödik, mivel a Gaiden megelőzte. A Gradius IV látványos vizuális előrelépést mutat a harmadik epizódhoz képest, de hozott némi változást is. Bővült a fegyverek száma, eltűnt az Edit Mode, helyette viszont 6 űrhajóból választhatunk. Itt vezették be először az online ranglistát. A szolgáltatás hamar megszűnt, de a Gradius V esetében még mindig él. Game Overnél kapott kódjait bárki regisztrálhatja a Konami honlapján (Dae és Reiker legutóbb a már-már előkelő háromszázadik hely környékén jártak, én persze bőven ezer fölött kullogok). A Gradius IV-et eddig csak egyszer portolták, még 2000-ben PS2-re, a hazánkban is fillérekért árusított Gradius III & IV duplacsomag formájában.





GRADIUS GAIDEN – 1997

A Gaiden a jelen válogatás legnagyobb értéke! Ezt a „mellékszálat" a nyugati világ jóformán csak importból ismeri. Amerikában még soha nem jelent meg. Európában is csak egy Saturn válogatáson belül (Parodius Deluxe Pack). A Gaiden a legjobbnak tartott epizód, amit ráadásul (a sorozat történetében először) direkt és kizárólag konzolra írtak (PS). Új pályákat, új opciókat tartalmaz, a power-upok sorrendje az alsó menüben kedvünk szerint állítható. Az egykor káprázatos grafika és hangzás még ma is megállja a helyét. Az eredeti verzióban volt kétjátékos mód, a PSP kiadásból sajnos ez kimaradt.

Összességében csak dicsérni lehet a Gradius Collectiont. Az emulációk problémamentesek, az irányítás megfelelő, a menü áttekinthető. Többféle képarány közül választhatunk, és nem hiányoznak a kötelező bonuszok sem: a galériában az újabb Gradiusok videóit találjuk, a zenelejátszóban pedig csokorba szedve a kiváló, 16 bites dallamokat. Negatívumként csak a multiplayer teljes hiányát, valamint néhány Gradius epizód távollétét említhetjük. Szívesen láttunk volna a felhozatalban pl. a GameBoy címeket. Az opciók között számos könnyítési lehetőség van, amik jelentősen befolyásolják az egyébként nehézségéről és szigoráról híres játékmenetet (egy találat = halál), de mind közül legdrasztikusabb a Save opció. Bárhol, bármikor lehet állást menteni. Ha mindig visszatöltjük az állást, a korábban megszerzett power-upokkal folytathatjuk a játékot, és életet sem veszítünk. Lehet vitázni, mekkora lámerség így játszani ahhoz képest, hogy régen minden egyes „Continue" a zsebpénz kárára ment. De így legalább a fiatalabb generáció is szívesebben ül neki a Gradius epizódoknak. És könnyebben megtapasztalja, hogy ezek a többtíz éves retro stuffok is nyújtanak olyan élményt, amilyet csak újgenerációs, bivalygrafikájú játékoktól szokás elvárni.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Rövid leszek és tömör: ha szereted a shootereket, ezt mindenképpen meg kell venned. Mai szemmel (és a mai trendekhez mérten) nézve izzasztóan nehéz a játszhatósága, de ehhez mérten frenetikus sikerélményben lesz részed, azt garantálom! Klasszikus! Best Buy!

GRADIUS COLLECTION

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, mentés 20 kb

✔ remek válogatás, nem csak gyűjtőknek
X multiplayer hiánya

8 pont

EGYKEREKEZNI MENÔ DOLOG, DE VERSENY KÖZBEN MI ÉRTELME?







A jó hír az, hogy megérkezett a hivatalos licenccel felvértezett MotoGP széria PSP-re. A kevésbé jó hír, hogy nem a közkedvelt THQ / Climax fejlesztést üdvözölhetjük, ami Xbox-on olyan nagy sikert aratott, hanem egy Namco verziót, ami a cég korábbi, PS2-es motorversenye alapján egy fokkal kisebb népszerűségre számíthat a rajongók körében.

MASSZÍV KÜLSŐ

A grafikát illetően nincs semmi probléma. Folyamatos a képfrissítés, élethűen dülöngélnek a motorok, aszfaltra hasonlít az aszfalt, nagy a látótávolság, szóval minden a helyén van. Annyi kifogásunk lehet, hogy túlságosan kicsi a sebességérzet. Alig van különbség 80 km/h és 200 km/h között, ami leginkább külső nézetből versenyezve feltűnő. Belső nézetből jobb a helyzet, de itt meg hajóskapitánynak kell lenni ahhoz, hogy huzamosabb ideig bírjuk hányinger nélkül az egyfolytában dülöngélő, és az élethűen szimulált teleszkópok miatt föl-le rugózó nézetet. Összesen négy kameraállás választható, két külső, két belső. A belső perspektívák egészen a motor oráról közvetítenek (egyik alacsonyabbról, másik magasabbról), a műszerfal és a plexi egyiken sem látszik, kizárólag az aszfaltcsík kígyózik a szemünk előtt. Sajnos bukósisakról való fólialetépést sem láthatunk, pedig az tök menő, és a Namco korábbi MotoGP-jében benne is volt. A saját szemszögű kameraállás előnye, hogy elméletileg jó az összkép, mikor menet közben közel kerülünk a többi motoroshoz. Külső nézetből sem csúnya a game, tetszett például, ahogy a lábtartó szikrázva leér a kanyarban, de említhetném a katapult néven ismert borulást is, mikor szerencsétlen pilótánk kirepül a nyeregből. A replay segítségével utólag több állásból is megcsodálhatjuk legszebb kicsúszásainkat vagy éppen előzéseinket, egyiknél még forgathatjuk is a kamerát motorunk körül. Kár, hogy nem lehet zoomolni és előre-hátra tekerni visszajátszáskor. Az viszont dicséretes, hogy memóriakártyára tudjuk menteni a replay-eket.

GYENGE BELSŐ

Bárcsak a játszhatóság is olyan pozitív összképet mutatna, mint a grafika! Hol is kezdjem a bűnlajstromot? Mondjuk ott, hogy csak egy fék van a játékban. Nincs külön első és hátsó, így nem lehet a kanyarok bejáratánál a hátsóval keresztbe fordítani a motort, vagyis ráállítani a kanyar ívére. Ez így leírva apróságnak tűnhet, de például a THQ verzióban kettő fék volt, és imádták is a játékosok. Folytassuk a szimuláció problémájával: a Simulation kapcsoló OFF állásban hagyásával klasszikus játéktermi motorversenyt kapunk. Jól néz ki, egész könnyen játszható, de köze nincs a valósághoz. Easy fokozaton, bekapcsolva „felejtett" auto-fékkel (Brake Assist), gond nélkül nyertem a versenyeken. Csakhogy valódi MotoGP játékost ez nem boldogít, ő komolyabb kihívásra vágyik. Állítsuk hát a Simulation kapcsolót ON állásba. Ámde





ekkor nem egyszerűen nehézzé, hanem totál irreálissá válik a játék. Gyakorlatilag lehetetlen borulás nélkül megtenni egy teljes kört. Már attól elesünk, ha egy kicsit kimegy a fűre a hátsó kerék, vagy ha keményen bedőlünk a kanyarban. A szimulációs mód egyetlen pozitívuma az erőcsúsztatás (powerslide), amire sima árkád beállításnál nincs lehetőség. Az erőcsúsztatás hasonló az imént vázolt fékezési trükkhöz, csak itt kanyarból való kigyorsításkor, a gázadással játszunk. Lényege, hogy a kanyar kijáratánál extra gázt adunk (általában két gyors gombnyomással), minek hatására a hátsó kerék kifelé csúszik, a motor kissé keresztbe áll, és nagy erővel hagyja el a kanyart. A powerslide is olyan funkció, amit nagyon komálták az Xbox játékosok. Kár hogy itt, PSP-n szinte minden esetben borulással végződik. Mondhatnám, hogy óvatosan kell bánni vele, de szerintem amennyi óvatoskodást ez megkíván, már bőven a játékélmény rovására megy. További hiányosság, hogy testsúlyunkat nem lehet előre helyezni a motoron, vagyis bebújni a plexi mögé. Ez gyorsításkor jönne jól. Ehelyett hátra tudjuk helyezni a testsúlyt, amitől szépen egykerékre áll a motor. Vagányul néz ki, csak nincs semmi értelme. A gyorsítással kapcsolatban az is zavaró, hogy csak teljes gázt tudunk adni, nem lehet finoman adagolni, mint X-en a ravasszal. Motorválasztáskor szerencsére van néhány beállítási opció a gyorsulás/végsebesség, stabilitás/kanyarodás, gáz/fék paraméterekre vonatkozóan. Érdemes addig bűvészkedni velük, míg nem találunk egy számunkra többé-kevésbé használható variációt.

A sok negatívum ellenére sem ócska tucatjáték a MotoGP. Van benne valami, amitől a hibái ellenére is újra meg újra megkívánja az ember. Talán a jó grafika, talán a gitárszólókkal tarkított elektronikus zenék, talán az olyan apróságok, mint amikor hirtelen fékezéskor beszitál alattunk a moci. Javíthat megítélésén a 2005-ös és 2006-os szezon összes indulójának felvonultatása. De mivel alacsonyabb géposztályok nem szerepelnek a játékban, így pl. Talmácsit Gábort is hiába keressük a versenyzők között. Azért ettől még jó érzés a rajtrácson azt látni, hogy első helyről indul Stiletto, másodikról Valentino Rossi. Végül is, ha sikerül megszokni az irányítás sajátosságait, és hajlandóak vagyunk visszavenni a THQ-s MotoGP által támasztott igényekből, akkor egy egészen élvezhető és látványos motorversenyben lesz részünk. A kérdés csak az, hogy egy szimulátor széria rajongóitól elvárhatjuk-e, hogy ekkora áldozatot hozzanak.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Egyrészről örülök, mert egyre több az igazán szép PSP game, melyek jól bizonyítják a kis masina grafikai erejét, másrészről szomorkodom, mert ezt az erőt gyakran nem igazán tartalmas és jól megszerkesztett játékokban látjuk viszont.

MOTOGP

SONY / NAMCO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc 2-8), mentés 216 kb

✔ a grafika
X szimulációs problémák, az xbox-os motogp-hez képest csalódás

7 pont

ÁLLATKERT







Fusson ki merre lát! Újabb animációs film a mozikban, ami a kisebbik baj – bár már jó lenne végre valami tradicionális, rajzolt (tetszik tudni, papír-ceruza) kalandot is látni –, a nagyobbik az, hogy a már bevált formula szerint ilyenkor a lehető legkevesebb idő alatt handheld konzolra is áthajítják, árukapcsolás címén: és mint mindig, ezúttal is az a szomorú helyzet, hogy nem kellett volna. Nagyon nem.

Mert bizony az **Over the Hedge** el lett rontva, méghozzá piszkosul. Már a történetnek mondott – de leginkább egy röpirat súlyához mérhető – alapszituáción is látszik a megcélzott korosztály. Baj van az állatvilágban: fogy a kaja, ami baj, egyrészt, mert a szőrmókoknak is kell étkezniük a fennmaradás érdekében, másrészt pedig azért, mert ételt csak a hatalmas és félelmetes emberektől lehet zsákmányolni. A feladat tehát belopózni emberországba, majd ellopni mindent, ami ehetőnek tűnik és mozdítható. Minden egyes pályán. Mindig. Mindezt alig másfél órás hosszúságba sűrítve, ami még így is vagy ötször hosszabb, mint ami a megunhatósági küszöb. Monoton, unalmas? Az nem kérdés. Lényegében A-ból B pontba kell eljutni úgy, hogy az éppen irányított döggel fel kell venni minden útba akadó cukrot, aztán uzsgyi a kijárat felé. Hiába a több fajta, eltérő képességekkel rendelkező állat, ha a feladat nem változik. Olyannyira nem, hogy négy éves korosztály felett mindenki észre fogja venni, hogy itt bizony hatalmas átverésről van szó, hiába az amúgy szemet gyönyörködtető – ámbátor ugyanazon elemekből építkező, így gyorsan repetitívvé váló – táj. Ezek után nem is meglepő, hogy mindösszesen az A és a B gomb használata szükséges a D-padon kívül. És talán az sem, hogy olyannyira jellegtelen a háttérzene gyanánt felmutatott összeállítás, hogy észre sem lehet venni, hogy egyáltalán szól valami.

A formulát és a monotonságot a minimálisra szorított kis akciójelenetek színesítenék, melyek sajnálatos módon kimerülnek egy baráti lény védelmében, egy hatalmas medve piszkálásában. Ráadásul az említett cukorgyűjtögetés sem ér túl sokat, hiszen hiába fejleszthető tovább a mongúz-mókus, ha az egésznek nincs értelme, hiszen e nélkül is vígan el lehet kutyagolni (vagy mongúzolni) a célig. Összefoglalva tehát: négy éves kor felett semmiképp, alatta meg minek.

Wilson

OVER THE HEDGE

ACTIVISION / VICARIOUS VISIONS
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, DS

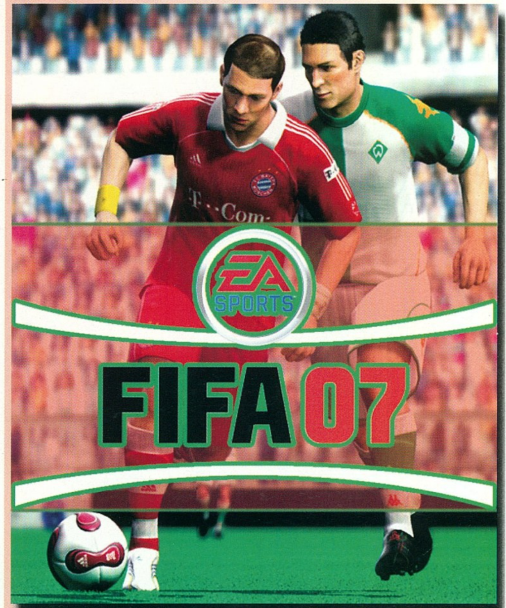
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 játékos

✔ elkészült
✕ megjelent

3 pont

FIFA, MEGINT







Hogyan is lehetne felvezetni a soron következő FIFA epizódot úgy, hogy az újnak, frissnek és örömtelinek tűnjön, annak ellenére, hogy az elmúlt 13 évben erre már megszámlálhatatlanul sok alkalommal került sor? Egyes változat: √„Újabb év, újabb FIFA! Felfokozott izgalommal vártuk, gondolva arra a temérdek újdonságra, amivel évről évre megújítja önmagát a sorozat!". Nem, ez nem lesz jó. Egyrészt mert még a legelvakultabb panelfocista sem számolja a napokat a soron következő FIFA-ig, másrészt pedig mert lényegében nem lehet semmi olyan radikális újdonságot csempészni egy futballszimulátorba, mivel ez csak… foci. Akkor viszont kettes változat, egy klasszikus mondat felhasználásával: "Jó estét, jó szurkolást! Újra itt ülünk a képzeletbeli FIFA stadionban, arra várva, hogy a frissített keret összecsapjon a más bejáratott öregfiúk csapatával! Erős meccsnek nézünk elébe, kíváncsian várjuk a végeredményt!". Nem, ez sem lesz jó, hiszen egyértelmű, hogy a frissített keret már önmagában előnyt jelent, és akkor még nem is beszéltünk a kötelező grafikus vérfrissítésről! Akkor nincs más hátra, le kell vonni a konklúziót – ahogy maga a FIFA sorozat, úgy a róla szóló bemutató sem képes évről évre megújulni, csupán a minimális újdonságokat felsorolni és / vagy kötelezően felhozni a PES-t ellenpéldaként. Igen, ez lesz a helyes megoldás.

A FIFA '07 GBA változata pontosan annyit változott, mint a DS-es társa, vagyis éppen eleget ahhoz, hogy vásárlásra késztessen Sikerült orvosolni a karakterek gépies, szaggatott mozgását, sikerült megtartani a kiterjedt karriermódot, maradtak a szabvány focikupák, ráadásul az apró cartba meglepő módon tökéletesen belefért lényegében az összes nagyobb ország figyelemre méltó ligája, a legtöbbnél a másodosztállyal együtt. Szerencsére a Challenges opció is maradt a helyén, így aki komolyabb kihívásra vágyik a bajnokság nyújtotta fáradalmakon felül, bátran válassza a garantáltan kemény szituációkat felvonultató opciót. Ráadásul az említett javított animációknak hála a FIFA által nyújtott látvány immáron valóban szépnek mondható – természetesen a GBA képességeihez mérten –, ám értelemszerűen a kedvenc játékos arcról-tarkóról-bokatájékról való felismerése veszett fejsze nyele, hiszen lényegében minden egyes focista ugyanúgy néz ki, csupán a bőrszínük más.

Összefoglalva: ha FIFA fanatikus vagy, úgyis megveszed, ha GBA tulajdonos vagy akkor válts DS-re. (Ja, mielőtt elfelejtem: a PES mindent üt.)

Wilson

FIFA '07

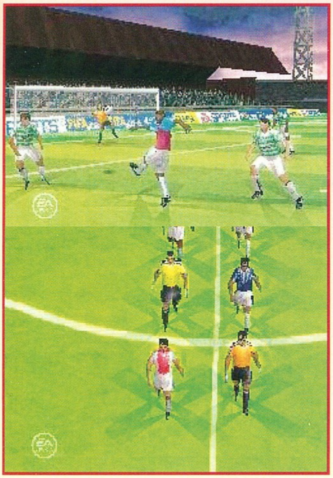
ELECTRONIC ARTS / EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, X360, PSP, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

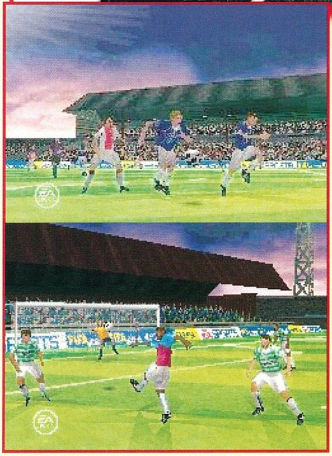
1 - 2 játékos

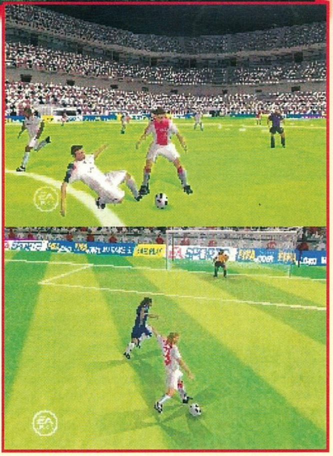
✔ hibák javítva
✕ gba

7.5 pont









Újabb év, újabb FIFA – immáron tizenharmadik éve annak, hogy elstartolt az Electronic Arts-ot a csúcsra juttató, minden bizonnyal az évezred végéig kitartó széria. Az évről-évre kiadott folytatások csupán minimális változással, lényegében csak a keretek frissítésével képes vásárlók millióit újbóli vételre késztetni: radikális újítás talán a '98-as epizód óta nem történt, egészen az elmúlt hónapig, legalábbis számunkra: a magyar szinkron bevezetése borzalmasan jó döntés volt a hazai EA helyőrség részéről, és bár az értelemszerű korlátok miatt a handheld verziónak idén nem jut ebből a remek újdonságból, azért a DS verzió így sem panaszkodhat.

Ha szignifikáns újdonságról nem is számolhatok be, de a 2006-is kiadásban kritizált problémák orvoslásáról igen – meg merem kockáztatni, hogy az EA ennyire még nem vette figyelembe a rajongói visszajelzéseket, mint most. Végre egyenletes az átmenet a különböző nehézségi fokozatok között, ennek hála lényegesen könnyebb és gördülékenyebb a tanulóidőszak, mint korábban volt – ráadásul az arany középutat is sikerült megtalálni az árkád és a professzionális között lavírozva: a FIFA lényegében még mindig a könnyedebb, a sikerre utazók játéka, ám az aktív passzolást igénylő játéknak hála közelít ahhoz a látványhoz, amit a TV-ben lát az ember. A legérdekesebb és a játékmenetet egyáltalán nem változtató újítás a saját szurkolói fanfár kreálása jelenti – a hangszerkesztőben egy alig 7 másodperces felvétel készíthető, saját hang felvételével, majd erre effektek keverésével. Taps, dob, síp és kürt pakolható a „mocskos.." és „hajrá..." klisék alá, így nem csak a csapat és a keret, de a szurkolótábor is saját szájízre szabható.

Mi nem változott? Lényegében a tartalmi oldal – továbbra is az FA liga és az angol másod valamint harmadosztály, a francia első és másodosztály, a német Bundesliga és másodosztály, az Olasz Seria A és B, az észak-amerikai liga, a norvég liga, a skót bajnokság, a spanyol első és másodosztály, a svéd, az osztrák, a koreai (!), a svájci a portugál a mexikói, a dán, a belga, a brazil, a holland, valamint kelet-közép Európa pár csapatának valamelyikét irányíthatjuk, vagyis gyors fejszámolás után durván 250 klub közül választhatunk, ami egy handheld játéktól mi, ha nem lenyűgöző teljesítmény? Ehhez jönnek az olyan járulékos kupák, mint a Bajnokok Ligája, az UEFA kupa, valamint minden (!) felsorolt ország saját tornája. Mindezt a legfrissebb keretekkel, hivatalos licenccel. Szintén maradtak a challange-ek, melyeket most öt nyert meccs után lehet előhozni: a módozat ezúttal is változatos szituációkat kínál, a legkönnyebbtől a legnehezebb fokozatig: utóbbi talán legkedvesebb kihívása a 4:1-es állás döntetlenre, vagy győzelemre hozása. Maradt a menedzsermód is, ahol megadott feltételeket elérésével kell sikerre vezetni a kiválasztott csapatot. A meccs utáni összefoglaló, valamint a szintén a nagykonzolos változatból átemelt szabadrúgási szisztéma ötletes, jól működő feature még mindig. Az edzés keretén belül ráadásul lényegében tényleg minden mozdulat, minden fontos momentum megtanulható, mely a menedzsermódba ültetve ráadásul még bónuszokat és mánuszokat is maga után vonhat – a több ágra osztott tréning (szabadrúgás, védekezés, passzolgatás) megadott mennyiségű feladat elvégzését követeli, melynek elbukása az adott játékos esetén morális válságot okozhat, míg a felmutatott kihívás abszolválása jelentősen növelheti teljesítőképességét. A hihetetlenül dögös látványvilág szintúgy a helyén maradt, sőt, jelentősen tovább fejlődött – a mozdulatok érezhetően simábbak, emberibbek, legalább féltucatnyi gólöröm és egyéb apróságot sikerült becsempészni (például a kezdőrúgás előtti edzést). Valahol a Fifa '96 és '97 között mozog, ami lehet, hogy így 2006-ban nem mondható éppen pozitív momentumnak, de a DS esetében ez kifejezetten bóknak számít.

A FIFA '07 DS végre igazi előrelépés – orvosolja elődje minden hibáját, ráadásul mer újítani is a megtartott pozitívumokon felül. Számomra a FIFA '07 DS legnagyobb érdeme mégis az, hogy sikerült olyan mértékben szórakoztatnia, a képernyő elé láncolnia, ami a nagykonzolos változatának a 2002-es felvonás óta nem.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

El sem hiszem, hogy sikerült végre egy olyan igazán jó játékot készíteni DS-re, ami nem valamelyik SNES klasszikusból merít erőt. Nem mintha nem kedvelném az cuki pixeles, izometrikus kalandjátékokat, meg a Yoshi's Island-féle mászkákat (mert kifejezetten karmolom őket), de 2006-ban azért nem élhet egy cég kizárólag a múlt emlékeiből. Köszönjük EA!

FIFA 07

EA SPORTS / EA CANADA
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, X, X360, PSP, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos

✔ teljes értékű fifa
X érintőképernyő

8 pont

Ebben a kukacos nagy almában folyamatosan döntésekre vagyunk késztetve. Választanunk kell és nehezítvén a dolgunkat, nem mindig a jó és a rossz van azon a bizonyos, mindenki által másként favorizált asztal terítékén. Olyan, mint egy megtekert RPG...

Melyik ajtón menjek be?

Közvetlen előttem jó pár (PS2, X, Cube), mögöttem vagy egy tucat (PS, DC, SNES, ATARI), és a távolban is még (legalább) ugyanennyi nyílik (X360, PS3,Wii)... kérném, hogy ne vegyétek szívetekre a felsorolás közel sem tökéletes mivoltát.

Jelen, Múlt és Jövő. Nagy fogalmak ezek, mely utóbbiakról a többség azt tartja, hogy ne révedezzünk az öleléseikben. Nos, én bátran odahajtom a fejem, hisz egyik nélkül nincs másik.

Elválaszthatatlan egy trió, akárcsak a Sony, Microsoft és Nintendo triumvirátus, amely hosszú ideje uralkodik porszemnyi kis konzollétünk felett, miként tette azt Kleopátra Egyiptom népével. őt kígyó marta halálra, minket a szürkeség igyekszik méltó és észrevehetetlen módon bekebelezni, az imént említett hadurak díszes zászlaja alatt.

Háború folyik, ám sajnos a hőn áhított cél immáron nem egyezik a régmúlt csatáinak becses végkifejletével.

Kifejtvén: manapság nem a játékos által oly nagyra tartott, minden más elemet szinte a sárba taszító hangulati, érzelmi töltésen van a hangsúly, mindinkább vizuális gyógyírként próbálják betömni szemünket a grafika korántsem elhanyagolható fejlődésével. Ez önmagában problémát nem okozna, ha nem menne a LÉNYEG rovására.

Nem igaz, kedves játékostársaim?

Összeszámolni is nehéz lenne a „bezzeg régen..." címmel kezdődő történeteket, melyek ma újfent virágkorukat élik. Nosztalgia, avagy reneszánsz?

Rip PS, Rip DC... így tartják. Véleményem és baráti köröm szerint nem. Exhumálva ex-kedveseink letűnt ragyogását igyekszünk felidézni azt, amit a játéknagyhatalmak – becstelen módon – a pénz szagáért cserébe hagynak elillanni.

Egyre kevesebb olyan „csodával" találkozom, ami képes lenne megmozgatni a nem is olyan mélyen lapuló érzelmi dinamitot, melynek robbanásához ma már kevesebb is elég (lenne). Ki ne emlékezne Ashley Riot felejthetetlen kombóira, vagy Aya szőkén világító kis buksijára?

Ez lenne a Múlt?

Én újra a Jelenem részévé tettem őket.

Persze nagy hősöket a mai világ is hordoz, kiket a történelem nem fog elfelejteni, ámbátor ők sem ma születtek. Példának okáért itt van nekünk a legmarconább kígyófajták, de az ő hihetetlen élettörténete szintén nem mai keltezésű.

Most, ahogy forgatom szürkeállományom csavaros kereskeit, azon gondolkodám, kit tehetnék meg friss és kiváló példának... blokkolás történt.

Számomra valami teljesen új és ütős hiányzik. Valami olyan, ami képes akár hónapokon át is maratoni lángolást okozni... ez az ok, ami miatt magam mögé nézve újra a hátsó ajtók egyikébe helyezem a remény kulcsát.

Tudom hogy a megváltást (talán nem túlzás így fogalmazni) mindannyian a nextgentől várjuk, mintegy messiásként felragyogva a konzolvilág sok csillaggal büszkélkedő égboltján.

De vajon így lesz-e? Félek hiú reményeket táplál a törékeny gémerszív.....amennyiben a belbecsre gondolunk.

A külcsín jóformán hibátlan, ámde a XXI. század kardinális kérdése akaratlanul is ott fog lebegni guillotine-ként a fejünk felett.

Talán úgy érzitek túl komolyra vettem a figurát, de miként azt írtam, számomra kellőképp aktuális a kérdés... tekintve, hogy nemrég elválasztottak a kis „kettesemtől", mely általam sem várt komoly hullámzást indított meg játékos pályafutásom eddig háborítatlan tengerén.

Így látja Zsina... így pedig Ti.

?load error... Ha össze tudnám számolni, hányszor kaptam képembe ezt a szívből jövő üzenetet a C64 CPU-jából, már csak attól is agyvérzést kapnék. Makrancoskodik, nem akar működni úgy, ahogy én akarom. Küzdök a géppel. **(ABC Turbo, nyomkodom a tekerés és lejátszás gombokat, mint Chopin a zongorát, a helyes fejbeállítást a csikok szélességéből lehet vágni. Keresem a játék elejét. Found Ikari Warriors. Press Play on Tape. Martin)** Nem a játékkal, odáig még el sem jutottam – csak a géppel. Tényleg olyan sokszor, mint a menyasszonyommal egy program megszervezése, azzal a különbséggel, hogy még az is sokkal könnyebb. De már a játék betöltése is felér önmagában egy boss-fighttal, hátha még utána a játékot is sikerül végigjátszani... :) Az Atari megint más tészta volt. Ott válogathattam a játékok között kedvemre, mindegyikkel egy-egy gyors menet (igen, ez megint egy másik életstílus :), *(Ollé ollé ollé ollé... és a kedves leendő ara? Zs. :)* aztán jócskát, gép visszakerül a sarokba, majd elővesszem, ha kedvem szottyan rá. Nem is vágytam ezek után konzolra. Van egy-két játék ugyan, ami után sopánkodom, de nem tudom rávenni magam, hogy bevásároljak. Maradtam retro-gyíknak, de attól még jól érzem magam... :D **GeeFunk** *(Ha retro-gyíknak lenni azt – is – jelenti, hogy véredben az adrenalin és az endorfin löketek váltják egymást olyan szinten, hogy talán már követni sem tudod és mindeközben a lelked és az idegeid kötéltáncot járnak...RETRO-Gyíkság RuLeZ! Zs.)* **(A „retro-gyíkság" ugyanolyan szegénység valahol, mint ha valaki „szilkongyerek". Az igazán széles látókörű gamer egyszerre él a múltban, a jelenben és a jövőben is, és nem kell neki választani a kék és a piros pirula közül sem: otthon van a mátrixban is, meg a való világban is. Martin)**

Nem kell ahhoz tíz mondat, hogy elmondjam, miért is a régi játékokkal játszom (ha még játszom): MEGÖREGEDTEM. Én már nem értékelem a csilli-villi hiper-szuper grafikát, mert olyan sokszor a játékélmény rovására megy. Bár a csábítás erős, és ki tudja el is csábulok valamelyik trendi masina felé, a Lost Vikings-et semmi nem veri. **Older** vagyok, tisztelettel. *(Itt meg Younger: én értékelem a hyper-szuper grafikát... mondjuk úgy 20 percig, majd kongok az ürességtől, mint mostanában jól ismert érzéstől... apropó öregedés: szép, hogy büszkén vállalod, Martin tagadja! Zs.)* **(Tényleg, szavannák királynője? Azért vén kecske is megnyalja a sót néhanapján, tessék résen lenni... Martin)**

Miért vesszük elő egyre többen a régi konzolmasinákat? Jó kérdés, ezen magam is gondolkodtam, és eléggé sok dolog megfogalmazódott bennem, lévén mostanság már nekem is három hónapja pihen a PS2, és a PS1 megy. Azt hiszem a mai játékkészítő cégeknek kezd kifogyni a „robbanótöltetek" mennyisége. Szerintem egyre jobban kezdenek kifogyni az ötletekből, vagy egyszerűen csak nem fordítanak ma már akkora odafigyelést egy konzolos produktum készítésére. *(Odafigyelést manapság már csak a kasszánál láthatunk... FIZESS! Zs.)* Ma már szinte minden a grafikára van építve, és csak kevés olyan játék van, ami igazi újdonságot tudna mutatni. Hogy egy példát említsek szerintem, ha 6-7 évvel ezelőtt azt mondom, hogy a Square-Enix (vagy akkoriban még ugye SquareSoft) egyre több átlagjátékot fog gyártani, tuti kiröhögtek volna, mert akkoriban a Square szinte csak kimagaslóan igényes programokkal látta el a nagyközönséget, de ma már ahogy visszatekintek a Konzol régebbi hasábjaira, nagyon sok volt a 6-7 pontos játék, és elkövettek olyan baklövéseket is, mint Pl. az FFX-2. *(Nálam a Square „volt" a tuti favorit, az a nyerő paci, amelyikre bármennyit megérte tenni... most már csak akkor merek rá fogadni, ha az FF vagy a DQ szériában indul neki az ügetőnek... bár ahogy írtad az előbbiben, már bukott egy óriásit...szomorú. Zs.)* Ma már egyre kevesebb játék nevének hallatán kezd el bennem mozogni egy olyan érzés hogy „húha ez kell!". Utoljára ilyet a Metal Gear Solid 3-nál és a Devil May Cry 3-nál éreztem, meg max. a Blacknél és fuccs. Aztán ezeket kijátszottam egy 4-5 hónap alatt, és vártam valami újra, de nem érkezett meg, ami engem istenigazából megfogott volna. Erre elővettem a PS1-et és egy pillanatig elképedtem: annyi komoly és színvonalas, remek hangulattal és tartalommal rendelkező játék van rá, hogy az kimondhatatlan. Szerintem még mindig sokat játszák a Metal Gear Solidot vagy az FF7-8-9-et *(Hogy játsszák-e?! Szerda, péntek esténként összeülünk 5-6-an és frankón rászakadunk ezekre: „A Cure-t be barom, ne a potiont, használdd a Cuuureeeet!" + Ruby leverés időre... zsír! Zs.)*, a Chrono Cross-t, esetleg a Hogs of Wart, és ez csak töredéke volt a játékoknak, amiket remeknek tartok. Talán egyesek csak nosztalgiából játszanak régebbi gépeken, mások azért, mert nem találnak semmi igazán megkapót a mostani kínálatban. Én az utóbbihoz tartozom. Ez persze nem jelenti, hogy igazam is van. Csak én így gondolom. Köszönöm a figyelmet. :) **Sergey D (Nem az ötlet fogyott el, hanem az idő, és bejátszik egy csúnya 22-es csapdája is: a rövid ideig fejlesztett játék inkább csak szép lehet, de nem tartalmas, a hosszú ideig hegesztett stuffok meg „kimennek a divatból", mire megjelennek, olyan gyors a technikai fejlődés üteme. Martin)**

Én a hetekben vettem egy Super Nintendo-t, és élvezettel játszom rajta a Super Mario Worldöt, és a Donkey Kong Country-t! Semmi bajom a 2 dimenzióval, sőt, már hiányoltam a mostani felhozatalból, és hiányérzetemet így elégítettem ki! Már kezdett elegem lenni a túlbonyolított történetekből, és az oda-vissza mászkálós részekből, amit a 3 dimenzió nyújt nekünk! Persze fejlődik a technika, de nem minden a grafika! *(Ez a rímpár... november... te Martin: szerintem ő sejt valamit Zs .)* **(Aki nem vak, annak tiszta a kép, vesszen az ember, éljen a gép! Martin)** Szerintem a grafika másodlagos dolog egy játéknál, ezt nem úgy értem, hogy nem fontos szempont, de sokkal fontosabb a játszhatóság, az addiktivitás, és a történet! Sajnos mostanában sokan abba a hibába esnek, hogy egy sz** történetet megspékelnek egy baromi jó grafikával, így próbálják eladhatóvá tenni a játékot *(És mit ad isten: el is adják. Zs.)*, ám hamar kibújik a szög a zsákból, és rájövünk a genyóságra! *(Ja, ha van egy kis eszed, előbb kiadsz 800-at a Konzolra, és így nem buksz el súlyos ezreket. Zs.)* Én részemről, ha választanom kéne egy extra grafikájú, de sz** történetű, vagy egy extra történetű, de sz** grafikájú játék között, egyértelműen az utóbbit választanám! *(Ez most csöppet olyan, mint amikor azt mondják: a belső a fontos, nem a külső. Kérdem én: most odamész egy szakállas-szemügés bölcsészcsajhoz, hátha kincsre akadsz?! Kevés az olyan, hogy lesz***zzák a grafikát, utána meg még figyelnek a történetre...azért nézzünk magunkba: az eddig felsorolt játékok egyikével sem volt gondunk a látvány terén SOHA! Zs.)* **(Zsina, a bölcsész csajoknak bajuszuk szokott lenni, nem szakálluk – a szakállas az a professzor. Martin)** Szerintem ez így ki is van vesézve, nincs ezen mit gondolkodni, ha hosszú távra veszünk egy játékot! **x-scorp**

Való igaz, hogy a Final Fantasy VII-et és VIII-at a PS 2-őn is tudnám ugyanakkora élvezettel játszani mint (mondjuk) 5 éve, de ez engem nem izgat. Szükségem van a jó öreg PSX-re, ha az előző generációkból szeretnék újra végigjátszani egy stuffot, anélkül nincs meg a régi idők filingje, ami engem zavarna. Játszanék szívesen a Master of Darkness-el is újra, de van egy kis problémám, hiszen amikor elcseréltem egy fórumozóval a Game Boy Advance-emet, nem működő gépért nem működő gépet adott nekem, pedig

csevegő



nem így volt megbeszélve. MoD-el való éjjel-nappali nyomulásra ily módon sajnos nincs lehetőségem. Viszont ott van a régi jó barátom, az N64 névre hallgató mestermű, amire van gyönyörű Yoshi-m, nagyon jó újra látni! *(Legutóbb plüss Chocobo-ért ajánlkoztam – meLLesleg meg is kaptam –, most ha azt mondom N64+Mario pakk? Na? :D Zs.)* **(Azért ez egy cseppet aljasság így megoltani a kedves férfiolvasókat, és visszaélni a nőiességünkkel, (n)kedves kollegina! De huncutnak tetszik lenni, a macska rúgja meg. Martin)** Lényeg a lényeg, a Történet és a Hangulat messze lenyomja a Látványt! **Bandee**

Egyértelműen a történet a fontosabb! A grafika csak hozzáadni tud egy játékhoz, elvenni nem! Hiába szép kell, hogy legyen benne valami plusz, mert a szépség elmúlik és csak addig tart, amíg a köv. hónapban ki nem jön egy nála sokkal szebb vagy max a generációváltásig! A Története viszont örökérvényű. Lásd: SotC, Ico, Fahrenheit, MGS, stb! Ezeket a játékokat 20 év múlva is ugyan olyan lelkesen fogja játszani az ember, mint ma, mert van mondanivalója, van lelke és olyan hangulatot teremtenek, ami miatt nem fog érdekelni a grafikai hiányosság! **dante** *(Blokkolás feloldva: nemrég mutatta nekem valaki a Shadow of the Colossus-t, na AZ hangulat…na AZ látvány… na AZ már valami! Zs.)* **(Pont valamelyik nap néztem meg az első Hegylakót, meg az Aliens-t. Nem mai darabok, és hát modern számítógépes animációk ide vagy oda, azért csak a jelmez, a báb meg a valódi díszlet az igazi. Martin)**

Én azért veszem elő a régi gépeket, mert jó néha egy játékot 40 perc alatt végigvinni. **(Érdekes, neme sok régi játékkal kapcsolatban az van a fejemben, hogy hónapokig el lehetett velük szöszölni. Martin)** Nem a hajam tépni 5 percenként. Meg hát nem kell állandóan a fejem törni a folytatáson, hogy hogyan fogom megcsinálni a következő pályát, meg mi jöhet még. Az ember agya nem forog egy játék körül egész nap. *(Dehogynem! Teszem azt, melóba menet azon filózol, hogy a RE Outbreakben hogyan vezesd T-t az árammal teli kábel alá, majd amikor felnézel, ráeszmélsz, hogy T ott áll melletted és vérszomjas pofával a jegyedet/bérletedet kéri. Ez az igazi para, mit nekünk virtuality! Zs.)* Leülök a Sonic 2 elé 45 perc alatt letudom és gondolatmentesen felállok előle. **(Te, ha ilyen gyors menetekre vágysz, vegyél inkább NDS-t vagy PSP-t. Martin)** Meg persze az emlékek azok, amik miatt újra előveszem őket. A password képernyőnek is megvan a maga kis hangulata. Na megyek is MD-n Jungle Strike-ozni! :) Csak játsszak egy jót, ennyi. **Túlontúli**

Most, hogy a küszöbön áll a „nextgen-korszak" bevallom, egy pillanatra én is elgondolkoztam egy X360 beszerzésén. De nem vagyok benne biztos, hogy valóban szükségem van rá. A mai játékok látványosak ugyan, de sokszor fájdalmasan üresek, rövidek, és egy kaptafára készülnek. Ilyenkor a grafika valamelyest tudja pótolni a játékélményt, de leginkább a placebo-effektus érvényes rájuk. A régi játékok sokszor hangulatosabbak, nagyobb élményt nyújtanak, és a gyermekkor szép emlékeit is felidézhetik. Mégis van egy paradoxon: mivel időhiányban szenvedek, szívesebben ülök le egy retro-játék mellé, azt a hamis kényszerképzetet gerjesztve bennem, hogy erre nem fog annyi időm elmenni, azzal szemben, hogy egy új, hiperlátványos, és elsőre bonyolultnak tűnő (sok gombkombinációt tartalmazó irányítás, szerteágazó menürendszer) játéknak kezdenék neki. *(Időnként bennem is ott a félsz; pontosan a bonyolultnak tűnő gombkiosztás miatt érzem magam totál idiótának, aztán ha veszem a bátorságom, a CQC is pillanatok alatt elsajátítható…bár tény, hogy vallatás helyett nem egyszer sikerült a nyakát elvágni szerencsétlennek…sajnáltam, na! Zs.)* De pár óra játék után megfordul a dolog: a mai játékok egy része, miután eligazodsz benne, nem több 5-10 órás szórakozásnál, míg egy elsőre puritán grafikájú, egyszerűnek tűnő cucc leköthet több héten át, és mellesleg élvezetesebb, tartalmasabb is. Konklúzió: nem merek „új" játékokkal játszani, mivel félek, hogy sok időmet emésztené föl, ezért retrózok, amin keményen rajtamaradok, és ez még inkább más tevékenységek rovására megy… :) Nemrég szereztem be egy DS Lite-ot, így a régi öreg NES, MD, SNES és N64 cuccok mindig velem lehetnek, akárhová is megyek. Nekem ez jelenti az igazi játékélményt, akárhol, akármikor. :) **Kensei (Valószínűleg ezt a rajtamaradást hívják úgy, hogy rabul ejt a játék természetes bája. Szerencsés ember vagy, hogy magadénak vallhatod ezt a csodálatos érzést. A mindent első nap letöltő, majd másnap félredobó warezpimpek ennyivel mindenképpen szegényebbek. Martin)**

Mérlegeljünk csak egy picit. Szerény véleményem szerint a csapnivaló grafika nem tud destruktívan hatni egy minden ízében pazar, megindító történetre. *(Lsd. feljebb…Zs.)* Miért is tenné? Azonban egy remek külcsínnel rendelkező játék mi a búbánatot ér zéró határait súroló, gyermekded sztorival? Megmondjam az igazán frankót? Egy fabatkát sem! Hogy a rossebbe ne porolnám le a régi klasszikusokat, a Final Fantasy VII-VIII-at, a Metal Gear Solid zseniális első epizódját, vagy messzebb is mehetnék: vissza 16-bites korszakba, igen, oda az FF VI-hoz is akár, amikor a történések minden egyes apró rezdülésére már-már testi tünetekkel reagáltam. Portörlőkkel elő, régi nagyászokkal szintúgy, higgyetek nekem, jól esik nekik, és ami talán még fontosabb: nektek is! Egy-két szép textúra sosem lesz képes kompenzálni, a zseniális, hálivúdi sikermozikat megszégyenítő háttértörténetet. **domebacsi 2.0** *(Ez „hálivúd" konkrét gondja… asszem' talán ezért cseszik el az összes játékfeldolgozást. Zs.)* **(Hálivúd gondja nem az, hogy dilettánsok a munkásaik, hanem az, hogy romlott, impotens, beteges agyú, pénz- és hatalomméhes vén bohócok kezében van az ipar. Ennyi, nem több. Előre fiatalság! Martin)**

Rövid leszek és velős. A mottót elolvasván nekem kapásból egy kultuszfilm egyik jelenete ugrott be: „A nagyanyám szokja mondani, minek egy b***ott szép tál, amin semmi sincs… ó jaj… ezt elb***tam… mire a szép tál, ha semmi sincs rajta?". **Akkari** *(Most esik le kedves fórumos pajtás: te nemes egyszerűséggel szívatsz engem… Zs.)* **(Kollegina, az élet nem egy habos torta. Csapásokat adunk, csapásokat kapunk. Martin)**

Nálam is felütötte az a jelenség a fejét, hogy sokszor veszek elő régi játékokat ahelyett, hogy az újakkal törődnék. Most lehetne persze jönni azzal, hogy a mai játékokból kiveszett a kraft, nem izgalmasak, csak a látványra mennek, blablabla... de ez nem a teljes igazság. Figyeljétek meg, a mostani 10-14 éves generáció majdnem ugyanolyan élvezettel tolja a mai stuffokat, mint mi a régieket anno. *(Van egy kedves 11 éves kisbarátom: teljesen kivan a Dinasty Warriors és a Ninja Gaiden végett. Rossz bizonyítványáért mit kapott? Eldugták az X kábelét előle… azért ez kemény… legalább tették volna el magát a gépet is, ne szenvedjen a látványtól! Zs.)* („Mi" = értsd 18 :) De akkor mi lehet a probléma? **(Nyomják a 11 évesek, de nem mindegy, hogy milyen az alapanyag. Egy C64-es Zak McCracken szintű kihívástól asszem' hamar a kardjukba dőlnének a 4-5 órás „kihívásokhoz" szokott fiatal gamerek. Martin)** Szerintem az, hogy 1. már nem okoz újdonságot annyira a játék mint anno, és ezért csak valami nagyon nagy újdonsággal lehet felkelteni (és fenntartani) igazán az érdeklődésünket, 2. nagyon erős érzés a nosztalgia már az én generációmban is. *(Te MAGAD vagy a felnövő generáció könyörgöm! Hová akarsz nosztalgiázni?! Életrajzi könyved már jön? Zs.)* A harmadik pedig az, hogy tényleg... a mai játékokból valahogy kiveszett az érzés, a JÁTÉK, mert a tisztelt fejlesztők között elterjedt a „ki tud több effektet belepréselni a gamébа". De ez tényleg csak az EGYIK tényező, nem AZ egyetlen univerzális ok. Amúgy meg érdekes kérdés a SotC, meg a Metal Gearek korában, mert mostanában a konzolok között több innovatív játék van, mint pl. PC-n. A nagy áttörést ennek ellenére én most a Nintendótól várom, hátha ez a Wii csodamasina teljesen új érzést és élményeket fog hozni a játékok világába és felpezsdíti a poshadt állóvizet. **VvD** *(Az biztos, hogy jó „hecc" lesz, de inkább maradok a TV előtti tespedés elkötelezett híve… öreg vagyok én má' ehhez! Zs.)* **(Öreg leopárdot alunni' hagyjátok! Martin)**

Szerintem a retro-hullám van a dologban, de nemcsak itt, az egész galaxisban! *(Ezt kegyed honnét veszi, kérdem tisztelettel? Zs.)* **(Honnan-honnan. Megkérdezte Galaxis Útikalauzt, amit stopposoknak írtak. Tudod, mára már közkedveltebb olvasmány, mint az Enciklopédia Galaktika... Martin)** Én személy szerint azért venném elő (ha nem omlott volna rájuk a szekrény tartalma, RIP NES) régi konzoljaimat, hogy újraéljem kisp*cs korom élményeit, ergo időgépként is meglehetősen jól hasznosítható, amellett hogy sok mai látványjátéknál szórakoztatóbb tud lenni egy kis pixelhalmaz irányítása, sokadszori végigjátszásra is. *(Amennyire nem akartad, annyira értesz egyet az előtted szólókkal…Zs.)* **(Jézusom, ez az ember itt csendben feltalálta az IDőGÉPET! Martin)** Azért milyen érdekes lesz majd 20-30 vagy több év múlva hallgatni, ahogy hatalmas nosztalgiával gondol vissza az egész világ a régi jó PS3-ra, igzbogz sokszázra, esetleg a Phantomra, és a fiatal gyermekek élménybeszámolóit arról, ahogy a Duke Nukem Forever egyre közelebbi megjelenése végigkísérte életüket... csodás lesz. **raoul duke** *(Pazar lesz: könnyes szemekkel emlegetjük majd a pösökettőt, meg a péespét, miközben unokáink vígan eligazodnak az X1080 futurisztikus kontrollerén, rajtunk röhögve, miként tesszük azt mi most ősatyáinkkal…Zs.)* **(Én annak is örülök majd, ha valaki egész egyszerűen kiüríti az ágytálamat. Martin)**

Órákig elgondolkodtam ezen, hogy talán miért is veszem elő a régi konzolomat, amikor el vagyok látva jobbnál jobb next-genes játékkal. *(Szal' X360-as a lelkem? Zs.)* Talán azért, mert a mai über-kidolgozott élethűség és mély játékmenetek már néha fárasztóak is tudnak lenni. De nem zavar, kimondottan élvezem. DE talán én veszem túl komolyan és annyira bele tudom élni magamat egy virtuális karakter bőrébe, hogy sokszor kedvem is volna eggyé válni vele *(Rám a Loco Roco van ilyen hatással, jaaaaaj! Zs.)* **(Tudtam, hogy ismerős vagy valahonnan, kisgömböc! Martin)**, és ez egy idő után már nem az eredeti. Régebbi játékokkal szívesen eljátszom bármikor, mert akkor végig én állok a dolgok magaslatán és én teszem játszhatóvá a játékot, nem pedig a játék manipulál engem és a megoldásaimat. *(Mindig is a játék tette játszhatóvá a játékost. Zs.)* **(Ja, a nyúl meg a puskát vitte. Martin)** Szerintem a mai játékok annyira intenzíven képesek leterhelni az embert, hogy már sokszor nem tudja meghúzni azt a láthatatlan határvonalat ember és játék között – egybeolvad a két fél, ami nem azt mondom hogy rossz dolog, mert aki képes ezt egészségesen feldolgozni, akkor annak ez kikapcsolódás lesz örökké. *(Na ez már túl „asztrális" nekem…Zs.)* Egy szó mint száz, nagyon jó játszani a régi konzollal, mert az akkori nemes egyszerűséggel kidolgozott játékmenetben és grafikában csak a játszhatóságon és ügyességen volt a hangsúly *(+ csak a pazar grafikán + csak a megindító sztorin + csak az egyedi és feledhetetlen hangulaton. Zs.)*, jobbnál jobb ötletekkel. DE ma már egy fullos grafikával és üresfejes játékmenettel ellátott produktumot is el lehet adni. Ha a játékipar ilyen felfogással indult volna el pár évtizede, akkor hamar kihalt volna. **1mzolee0** *(A pénzCSINÁLÁSHOZ mindig is több gógyi és lendület kellett, mint annak MEGTARTÁSÁHOZ. Egyébiránt köszöntem a gratulációt, de legközelebb tisztelj már meg azzal Zolikám, hogy érthető mondatokat fűzöl egymás után, mert ez most ebben a formában much more edited by Zsina. Thx. Zs.)* **(Gondolkoztatok már azon, mi lesz akkor, ha ez a mostani „rohadt neveletlen fiatalság" beöregszik, lép egyet a generációs létrán, és egyszer csak a társadalom nyakába szakad az a sok beteg ember, akik a videojátékok világában élik mindennapjaikat? Mi lesz azokkal a srácokkal, akik most iskola és / vagy munka után a mátrixba menekülnek? Azokkal, akik nem Zsoltok, Tamások vagy Krisztják többé, hanem killer20-ak, silversurferek, vagy henterbabe-ek? Azokkal, akik képtelenek kommunikálni, nincsenek barátaik, nem ismerik az erdők illatát, és a párkapcsolataik is a letöltött .jpg képekre redukálódnak? Nagy gondban leszünk! Martin)**

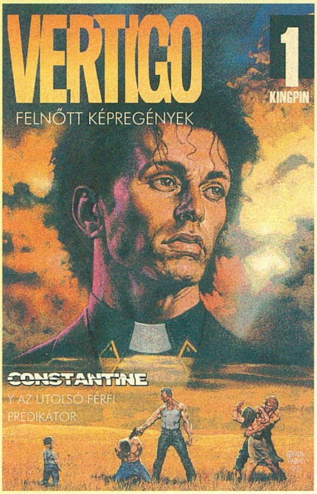
Bár igen nehezen indultak be a kerekek, azt kell mondjam, megint termeltetek rendesen, feladat elvégezve, mindenki nyugodt lélekkel mehet a dolgára!

Egész egyszerűen hihetetlen, hogy vannak még témák, amelyekben acsarkodás nélkül egyet tudunk érteni és nyugtával dicsérni a másikat… mi sem leszünk már fiatalabbak…

Javaslom, hogy készüljetek a következő hónapra, mert az meg fog mozgatni benneteket, a nyakamat rá! Rejtett képességek és tehetségek fognak felszínre bukkanni itt, a Csevegő hasábjain… ennyit erről, a részletek hamarosan!
Zsina

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576konzol.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod az aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

KÉPREGÉNY



Mindig jó érzés képregény ügyben történő új kezdeményezésekről beszámolni, mert mint az bizonyára mindenki előtt ismeretes, még mindig súlyos lemaradásunk van (nem csak) ezen a téren a modern Nyugathoz képest. Külön öröm, hogy az itt prezentált tökklafa könyvformátumban érkező történetek az amúgy is csak vegetálgató stílus, még fehérhollósabb szegmensének, a felnőtt képregények meghódítására vállalkoztak.

Jelen állás szerint a teljesen színes könyv 100 oldalán három különböző Vertigo sztori fog futni párhuzamosan, melyek közül Alan Moore kultképregénye, a Constantine nem hiszem, hogy komolyabb bemutatásra szorulna. Ha máshonnan nem, a vészes emlékű filmadaptáció révén mindenkinek beugrik a megszállott dohányos John Constantine figurája, aki újra és újra felveszi a harcot a démonok seregével, csak hogy megmentse a sz*ros s*ggünket. A sztoriból anno a Fekete-fehér antológiában is megjelent egy rész vagy 3 oldal terjedelemben, aminek nem sok értelme volt, ellenben kevés, így viszont végre kellően magas oldalszámon olvashatjuk kedvenc tüdőrákos szuperantihősünk kalandjait. Hurrá!

Valószínűleg ismeretlen lesz viszont a hazai közönség számára az Y, az utolsó férfi, ami azzal a gondolattal játszik el: mi lenne akkor, ha egy titokzatos erő leradírozná a földről az össze férfit, egy kivételével. A cucc alapja kísértetiesen emlékeztet a lengyel filmgyártás egyik elfeledett gyöngyszemére, a szintén hasonló helyzetből startoló Szexmisszióra, ami egy olyan alternatív jövőképet tár a néző elé, ahol a kivétel nélkül dögös csajokból álló focicsapat meccs után rituálisan mezt cserél (= villogó mellek tucatjai, ha valaki nem vágná), Einsteinről meg kiderül, hogy igazából nő volt. De visszatérve az Y-hoz, ott tartottunk, hogy a Föld lakosságának a fele alulról szagolja az ibolyát, ami nem szép, viszont 92%-al csökken az erőszakos bűnözők száma, amiért viszont már nyugodtan lelkesedhet, aki akar. Ebben a roppant kellemetlen helyzetben találja magát Yorick Brown, aki végre elindított apasági kerestek tucatjai nélkül létesíthet kapcsolatot azzal a potom pár milliárd nővel, aki csak arra vár, hogy valaki jól meg... de nem is ez a képregény fő témája, hanem hogy egyáltalán milyen lehet egy elfeminizált világban élni és egyáltalán érdemes-e, meg ilyesmik.

A trió befejező eleme még az eddigieknél is pikánsabb, Garth Ennis Prédikátor címre hallgató dolgozata erősen kikezdi a vallásosság témakörét, lévén a főhőse egy Jesse Custer névre hallgató pap, aki megelégelvén, hogy a legnagyobb bűnökért is automatikusan jár a megbocsátás néhány üdvözlégy elmotyogása után, a helyi (minden bizonnyal szent) kocsmában hangot is ad ebbéli kételyének, azaz pontosabban mindenkinek a fejére olvassa a bűneit, majd másnap szó szerint kirobbanó formában ledózerolja az egész templomot. A furcsa esemény nem annyira az elsöprő erejű beszédnek, mint inkább egy Genezis nevű lénynek köszönhető, aki teljességgel jogellenes módon megszállja Jesse testét, amitől az képes bárkire ráerőszakolni az akaratát. Valahogy belóg a képbe a volt barátnő, meg valami vámpír is, ami valljuk be elég hülyén hangzik és hát az is, de a jobb fajtából. Prűd / mélyen vallásos / kevésbé rugalmas olvasók ne is kezdjenek bele a Prédikátor tüzetesebb tanulmányozásába, mert a képkockák olyan erős dózisban tartalmazzák a fekete humort, ami már szinte határos a bunkósággal... ami tudvalevőleg egyenlő a frenetikusan magas humorfaktorral.

Ennyi lenne a móka mára, Miki hatalmas karikákkal a szeme alatt aludni tér, október végétől lehet keresni a cuccot a jobb könyvesboltokban és természetesen az 576 shopokban. Csőkutya.

ZENE

BT – This Binary Universe
/DTS Entertainment/

Mielőtt még fejest ugranánk BT binárius univerzumába, egy pár mondat erejéig szeretnék kitérni hónap szenzációjára, melynek főszereplője ismét csak Paris Hilton őnagysága, igaz most akaratán kívül. Történt ugyanis, hogy gyanús elemek, konkrétan a hivatásos bootlegbohóc Danger Mouse és a graffitiművész Banksy több angliai lemezboltban kicserélték a kilúgozott slágerpopot tartalmazó Paris (igen ez a lemez címe!) eredeti verzióját, a CD 40 perces ambient remixére és jajj, a művésznő szexi képeit is csúnyán átalakították, sokak véleménye szerint előnyére (lásd: kutyafejű Perisz kép). Ahogy azt sejteni lehetett pár órán belül kitört a hiszti, de furcsa módon a „becsapott" vevők nemhogy nem akarták visszacserélni a CD-t, de több lemezboltban sürgős utánrendelést követeltek a hoppon maradt vásárlók... Persze ilyen opció nem lévén, végső elkeseredettségükben később jól letöltötték az egész cuccot a netről ezzel megismételve a szintén Danger Mouse nevéhez köthető Jay-Z / Beatles bootleg sikerét és szerény véleményem szerint tegyetek így ti is, mert az anyag tényleg ütős és nem utolsósorban vicces.

Vargabetű vége, fókuszáljunk rá a témára. Szóval BT, azaz Brian Transeau karrierjét '97-ben rúgta be a Flaming June c. mérsékelten nyálas zongorás house szerzemény, amit sokan szerettek, mások szimplán lesz@roztak, de tény a dal ott és akkor ütött. A karrierépítés jegyében Blájen ezután egy kis dombra lecsücsült és elkezdte ontani az egyenletesen magas minőségű elektronikus mjúzikot, ezen kívül remixelt Tori Amos-t, valamint összeproducerkedte az 'N Sync nevű ugrálós fiúcsapat egyetlen hallgatható dalát (Pop) és múlt hónapban, sunnyogó üzemmódba kapcsolva kijött ezzel a furcsa ambient anyaggal, amit a bortón elhelyezett ragasz szerint egyesek nem átallottak az új évezred első igazán ütős elektronikus munkájaként értelmezni. Ez mind szép, de ugyebár mindenki ismeri a mondást a messziről jött emberről, akinek ezúttal annyiban igaza van, hogy valóban igazi, minőségi cuccot kap a pénzéért, aki beszerzi a lemezt. A mindenkori ambientszabványoknak megfelelően a TBU különféle bugyogó hangok, bármilyen más környezetben giccsesnek ható zongorafutamok és dobhártyakímélően lágy dobsoundból építkezik többnyire. Hogy mégse aludjon azért be mindenki, nagy cselesen az átlag tíz perces trackek közepén BT meghatározhatatlan elektronikus zörejekkel páros lábbal rúgja fel a kellemesen süppedős harmóniát, hogy aztán pár perc múlva ismét a béke szigetére repítsen minket vissza. A korongon helyet kapott 7 felvételből a megkapóan idióta címmel bíró The Antikythera Mechanism bizonyult a legmarkánsabbnak, a többinél viszont erősen fennáll a permanensen összekeverés veszélye. Gondolom ezt kiküszöbölendő került az igényes papírtokba egy DVD is, melyen minden opushoz mellékeltek egy jobb-rosszabb minőségű hangulatfokozó kisfilmet is. A címhez hűen a legtöbb klip CGI technikával készült, ami speciel bennem jólesően felidézte a régi X-Mixek (röviden: menő DJ-k, atom zene, baba animációk összepréselve egy VHS-re) hangulatát, de ettől függetlenül inkább csak aláfestésként bírnak rendese üzemelni, kivétel persze akad, a The Internal Locus jópofa hallucinogénes kézzel rajzolt kockái és a Good Morning Kaia home videos kollázsa tökéletesen passzol a dalok hangulatához. Amint látható a TBU audio és vizuális részen is akadnak apróbb hibák, de így együtt elengedhetetlen kellékei lesznek a buli utáni szétcsapott állapotból való lejövetelre. Aki nem hiszi...



FILM / DVD

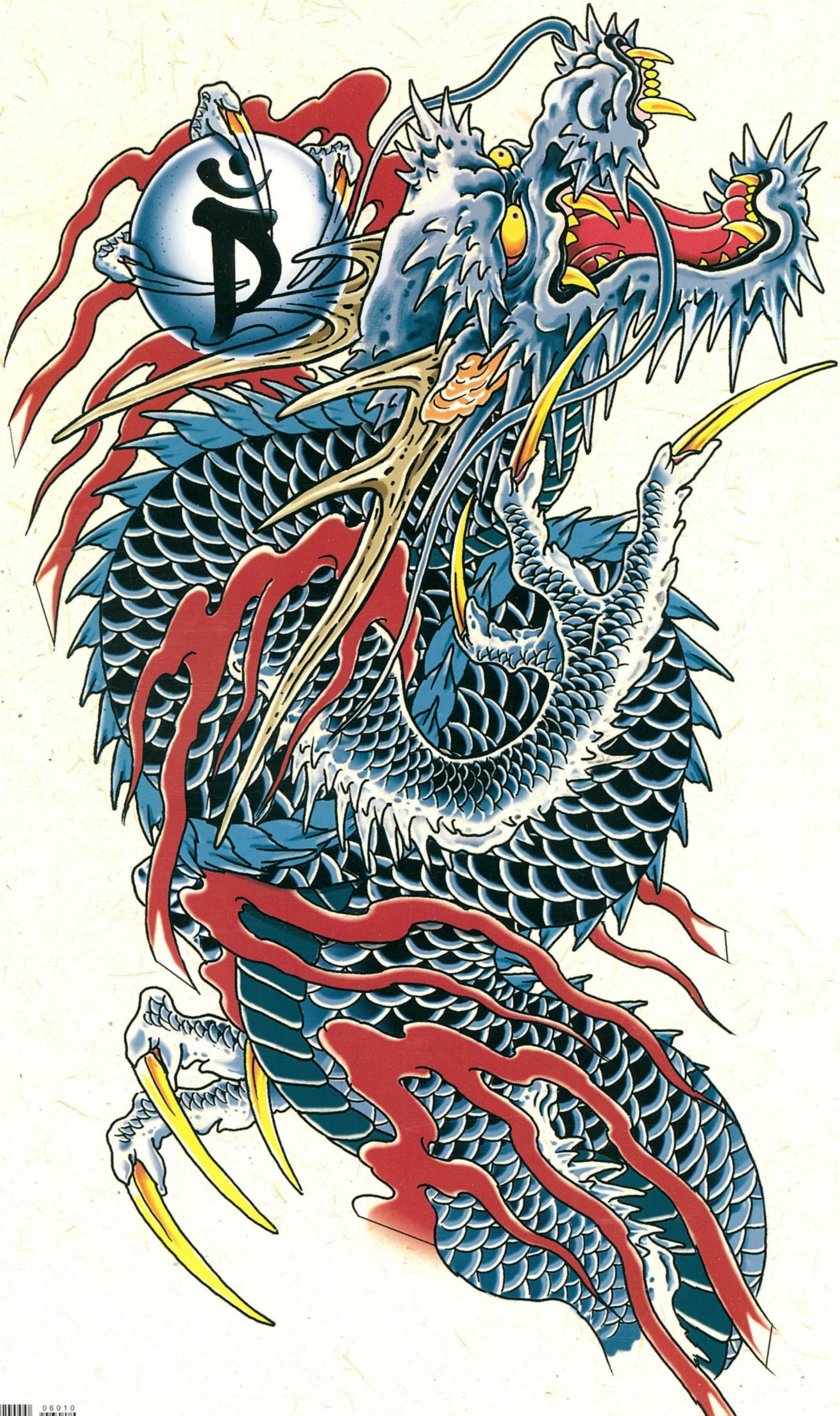
Jóravaló feleség /The Good Girl/
Műfaj: dráma
Rendező: Miguel Arteta
Szereplők: Jennifer Aniston, Jake Gyllenhaal, John C. Reilly, Zooey Deschanel
DVD: magyar, angol 5.1
Extrák: előzetesek, bakik, kimaradt jelenetek, alternatív befejezés

Nemrég olvastam valahol egy igen bölcs ténymegállapítást, ami valahogy ekképpen szólott: az igazán jó dolgok mindig váratlan helyről jönnek. A forrást persze már nem tudnám felidézni, de nem is ez a lényeg, mert a gondolat mindenképpen igaz. Vegyük például Jennifer Anistont, aki ugye kétségkívül egy szép, aranyos, szimpatikus, közepesen tehetségtelen színésznő, aki akarva-akaratlanul beleragadt az egyik legsikeresebb sitcom dögöscsajának bőrébe. Nincs is ezzel semmi baj, amíg Jenny szerepe nagyjából arra korlátozódik, hogy speciális effekt legyen Jim Carrey mögött, amikor azonban a körömreszelőjét mélyebb témába vájva megpróbálja beadni, hogy ő is csak ugyanolyan gyarló ember mint mi, és neadjisten rendszeresen csalja a férjét, már csúszik a kép, a hitelességgel együtt. Ez persze nem feltétlenül a szóban forgó hölgy hibája, hiszen a sminkesek, a világosítók és maga rendező egy pillanatig sem engedni, hogy elfelejtsük, nem közönséges emberi lényt látunk a gyöngyvásznon, hanem a pletykalapok örökös sztárját.

A Davincsikód merőben értelmetlen, de jól hangzó rejtvényein edződött olvasóink minden bizonnyal kiszúrták, hogy itt most egy nagy „DE" következik és tényleg, mert 1, azaz egy darab filmben sikerült az ügyesen felépített JA imázst a kisvárosi neurotikus Justine-ére cserélni, akinek ugyan szintén J-vel kezdődik a neve, ellenben lélektelenül robotol a helyi áruházban, naphosszat sminkelve a még nála is nagyobb lúzerfaktorral megvert vevőket, egy jobb életről álmodozva. A jobb élet aztán idővel már a szintén ugyanott vergődő Holdennel képzelődik el, aki nemcsak, hogy vonzóbb, mint a sztereotipikusan kövér és bunkó férj, de tökéletesen meg is érti, mi játszódik le a lányban. Ezzel kezdetét veszi egy veszélyes viszony, aminek véletlenül szemtanúja lesz a férj legjobb barátja és végül Jus ott ül elkeseredetten a fürdőszobában, kezében egy pozitív terhességi teszttel...

Az errefelé masszívan ismeretlen függetlenfilmes Miguel Arteta ezt a finoman szólva is nem túl eredeti sztorit képes életre kelteni és szereplői köré egy olyan hátteret varázsolni, ami földrajzilag ugyan meglehetősen távol esik tőlünk, mégis ismerős, hiszen naponta találkozunk hasonló emberekkel / helyzetekkel a legközelebbi szupermarketben. Ez a meghökkentően valószerű környezet a film legnagyobb aduásza, a folyamatosa lefojtott érzelmeikkel küszködő főszereplő páros mellett. Jake Gyllenhaal rutinból hozza a csábító outsider figuráját, Jennifer Aniston pedig maga a megtestesült fásultság, akinek minden pillantásában benne van, hogy az élet sz@r és hát valószínűleg később sem lesz jobb. A *Jóravaló feleség* az élethez hasonlóan nem szolgál egyértelmű erkölcsi tanulsággal, csupán arra buzdít, hogy az efféle helyzetekből akkor is meg kell próbálni a kitörést, ha tudjuk, csúfos bukás lesz a vége... Well done Miss Aniston, jöhet a Mindenóó 2!





06010
9 771417 929000